Dreamcast
INTERNET • ACTUALITÉS • HARDWARE • PREVIEWS • TESTS • CODES

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL

10 DEMOS
EN EXCLUSIVITE SUR LE CD

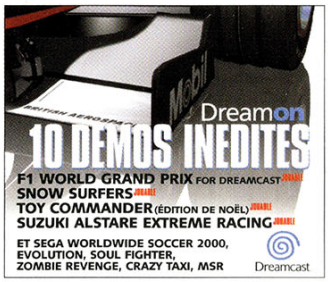
DOSSIER FOOT
Sega Worldwide Soccer 2000
UEFA Striker
Thierry Henry et Lilian Thuram
à l'essai sur Dreamcast

VOS JEUX S'AVENTURENT SUR INTERNET

EN POLE POSITION :
F1 WORLD GRAND PRIX
FOR DREAMCAST

T 8193 - 2 - 49,00 F - RD
N°2 DÉCEMBRE 1999/JANVIER 2000 • France métropolitaine : 49 F (7,47 euros)

SUR LE CD



Comme promis, DM vous invite à découvrir le nouveau Dream on. Toujours soucieuse de vous satisfaire, toute la rédaction s'est démenée pour vous proposer encore plus de démos jouables. Ainsi, ce n'est plus deux mais quatre jeux que vous pourrez essayer, sans oublier bien sûr les vidéos. Allez, trêve de bavardage : je vous laisse découvrir par vous-même ce que vous réserve ce Dream on.

DÉMOS JOUABLES

F1 WORLD GRAND PRIX FOR DREAMCAST

Testez vos talents de pilote de Formule 1 sur cette nouvelle simulation estampillée Sega. Lorsqu'un jeu vous propose de devenir champion du monde de F1, de conduire les voitures les plus rapides de la planète et d'**entrer dans la peau des plus grands pilotes, ça ne se refuse pas.**

SNOW SURFERS

C'est la période idéale pour s'entraîner un peu avant de partir dévaler les pistes enneigées de nos plus belles montagnes. Cette démo jouable du premier soft de surf sur Dreamcast, vous propose de glisser sur des pistes semées d'embûches, musique à fond et cheveux au vent. **Sensations garanties.**

TOY COMMANDER ÉDITION DE NOËL

La révolte des jouets recommence. Hugo, l'ours en peluche, n'a pas dit son dernier mot et vous lance un ultime défi. **En exclusivité, découvrez la mission du Père Noël.** Développé rien que pour vous, ce niveau inédit prolongera votre plaisir en vous demandant de venir en aide au plus célèbre des barbus.

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Après vous avoir mis l'eau à la bouche dans le dernier CD de démos, ce premier jeu de course de motos revient dans sa version jouable. Maintenant, vous aurez vous aussi le loisir de foncer pleins gaz, collé à l'asphalte, **à la recherche du grand frisson.**

FILMS DE PRÉSENTATION

SEGA WORLWIDE SOCCER 2000

Devant les suppliques incessantes de toute une population en mal de jeu de football, Sega nous dévoile les premières images de son prochain jeu de ballon rond. En attendant de pouvoir vous en dire plus, **délectez-vous avec cette superbe vidéo.**

EVOLUTION

Le premier RPG débarque bientôt sur Dreamcast. Nous vous convions à être les premiers à le découvrir. Préparez vos sorts et votre poudre de perlimpinpin car vous ne ressortirez certainement pas intact de cette **expérience hors du commun.**

SOUL FIGHTER

Quand une petite boîte française se donne les moyens de réaliser des jeux, cela donne Soul Fighter. Toka a choisi pour son premier jeu sur Dreamcast de vous plonger dans l'univers de l'Heroic Fantasy avec **un beat'em all entièrement en 3D temps réel.**

ZOMBIE REVENGE, CRAZY TAXI, MSR

Voici les vidéos exclusives de jeux qui devraient **faire beaucoup de bruit dans l'avenir**. ZR vous emmène au plus profond de l'horreur, CT met à rude épreuve vos talents de chauffeur ou de chauffard, tandis que MSR vous procure une sensation de liberté encore jamais atteinte.

Comment utiliser le CD de démo...
Prenez votre CD en évitant de le détériorer ! Evitez au maximum de mettre les doigts dessus et glissez-le dans votre console. Refermez le capot de la Dreamcast et appuyez sur Power. Appuyez ensuite sur Start puis sélectionnez le jeu qui vous intéresse. Enfin, validez avec A pour profiter de la démo ou sur B pour revenir au sommaire. Il suffit de suivre les instructions à l'écran. Si vous voulez plus de précisions, regardez derrière la pochette du CD.

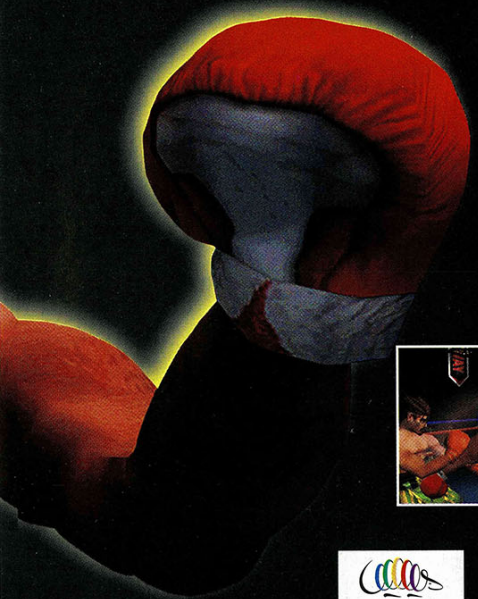
Les démos jouables
Vous pourrez accéder aux commandes des démos jouables avec la croix directionnelle. Ensuite, suivez les instructions. Lorsque la démo est lancée, appuyez sur Start pour revenir directement au sommaire.

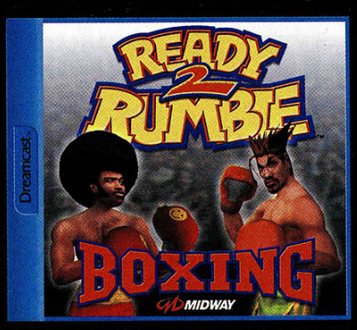
Les autres démos
Pour ce qui est des autres démos, la manipulation est encore plus simple. Il suffit d'admirer les belles images sans toucher à rien, de préférence bien installé. Et si vous désirez revenir au sommaire, appuyez sur Start.

BAIGNADE
INTERDITE
HYDRO THUNDER
MIDWAY
MOUILLEZ LA DREAMCAST™
Dreamcast.
HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 80 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 36 15 : 2.23 Frs /mn.
MIDWAY
INFOGRAMES FRANCE
PIMENT © SEGA et Dreamcast et le logo Dreamcast sont des marques déposées de Sega Entreprises. Ltd. Midway is a trademark of Midway Games Inc Used by permission. HYDRO THUNDER™ & ©1999 Midway Home Entertainment Inc. Tous droits réservés.

VOTRE PREMIER JEU SUR DREAMCAST™ VA VOUS FAIRE UNE TÊTE COMME ÇA

READY 2 RUMBLE™ BOXING





INFOGRAMES FRANCE

MIDWAY

Dreamcast

HIT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 80 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 35 15 : 2,23 Frs /mn.

READY 2 RUMBLE™, LE JEU DE BOXE COMPLÈTEMENT FRAPPÉ

© SEGA et Dreamcast sont des marques deposées de Sega Entreprises, Ltd. READY 2 RUMBLE © Midway Home Entertainment Inc.
Tous droits reservés. READY 2 RUMBLE trademark used under license from Buffer partnership. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission - PIMENT.

ÉDITORIAL

Étoffons...

Ce mois-ci, le mag s'est étoffé, il est plus... comment dire... épais-numéro-de-Noël-an-2000-millénaire ! C'est bien, ça, c'est accrocheur, ça vous scotche un lecteur. Le coup des nouvelles rubriques aussi fait toujours son effet : le courrier où on dit tout le bien qu'on pense du magazine qui s'est étoffé (bien vu le rappel), les tips pour tricher, un petit dossier pour les footeux en pantoufles, avec des vrais gars humains qui jouent avec des vrais ballons et qui disent ce qu'ils pensent de leurs homologues virtuels. Avouez que ça aussi, ça en jette. Bref, le but de ce deuxième volet de DM est d'aller encore plus loin pour compléter votre culture Dreamcast pendant les mois d'hiver qui approchent (quoi, je refroidis l'ambiance ?). Vous le verrez, plein de belles choses sont en préparation... Les annonces de jeux en développement ne cessent de tomber, ce qui est incontestablement un signe de bonne santé et de longue vie de notre machine de rêve. Des tonnes de beaux jours à venir, en somme...

Jean-François Vié

PS : si vous avez des remarques, suggestions, conseils, n'hésitez pas à écrire à :

Max, **Dreamcast Magazine**
Rubrique "j'ai des remarques, suggestions, conseils"
24, rue Jacques-Dulud
92575 Neuilly-sur-Sine Cedex.

Dreamcast LE MAGAZINE OFFICIEL

Dreamcast, le Magazine officiel est édité par M6 Editions, S.A. au capital de 50 000 euros, filiale de M6 Interactions.

Directeur de la publication : Régis Ravanas. Directeur de la rédaction : Olivier Jacobs. Rédacteur en chef : Jean-François Vié. Directeur de création : Antoine du Payrat. Maquettiste : Fabrice Bloch. Secrétaire de rédaction : Philippe Abitbol. Responsable marketing : Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion : Pascal Broussot. Directeur des ventes : Didier Dostes. Service juridique : Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro : Bruno Arnoldo, Nicolas Buret, Guillaume de Casaban, Frédéric Danilewsky, Alexandre Etchevy, Sébastien Lucaire, Christophe Molignier, Pierre Puttemans, Karine Saporo, Samy Seddiki, Caroline Toussaint. Photos : Jacques Giaume, Rémi Deluze, Stéphane Gisard, David Mouchard, DR. Photogravure : Beauclair, 15, avenue Bernard-Palissy, 92210 Saint-Cloud. Imprimé en France par Quebecor, 6 route de la Ferté-sous-Jouarre, 77440 Mary-sur-Marne. N°ISNN : en cours. Dépôt légal : décembre 1999. Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction : Robin Leproux, *Directeur Général adjoint de M6* ; Michel Rey, *Directeur Général adjoint de M6* ; Laurent Agrech, *Directeur financier de M6*. La rédaction n'est pas responsable des textes et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction de textes, photos, dessins ou logos publiés dans ce numéro est rigoureusement interdite sans accord écrit de l'éditeur. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. © 1999 M6 Editions. **Dreamcast, le Magazine Officiel** est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément. Service des ventes : Promevente - Contact : Stéphanie Lecornec, N° vert : 0 800 19 84 57 ou 01 41 34 95 67, terminal EB6.

Dreamcast, le Magazine Officiel 24 rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex Tél. : 01 41 92 64 12.
Publicité : 24 rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. : 01 41 92 66 12.
Service abonnement **Dreamcast, le Magazine Officiel** : 05 61 43 49 69

Dreamcast™
LE MAGAZINE OFFICIEL

Le courrier 10
Les entrailles de la bête 12
Votre première connexion 14
Vos jeux s'aventurent sur Internet 16
Actualités 18

DOSSIER FOOT 34

PREVIEWS 43
NBA 2000 44
Evolution 48
Shadow Man 52
Dream Roadsters 56
Re-Volt 58
South Park : Chef's Luv Shack 60
DroneZ 62
NFL Quaterback Club 64

TESTS 65
F1 WGP for Dreamcast 66
Soul Calibur 72
Snow Surfers 76
Jimmy White's 2 : Cue Ball 78
Worms Armageddon 80
Street Fighter Alpha 3 82
NBA Showtime 84
Buggy Heat 86
Dynamite Cop 88
Hydro Thunder 90
Psychic Force 2012 92
Marvel vs Capcom 94
Pen Pen 96
NFL Blitz 98
WWF Attitude 100
Mortal Kombat Gold 102

AIDES DE JEU 104
Sonic Adventure 104
Soul Calibur 112

Codes 118
Internet 120
Cinéma 124
Vidéos / DVD 128
Musique 130
Shopping 132
Grand jeu Dreamcast Magazine 134
Abonnement 136
Enquête lecteurs 137

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. : 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. : 01 61 04 19 00

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet
Tél. : 01 41 63 14 15

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay Sous Bois

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. : 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour "Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Ccial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél. : 02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq
Tél. : 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Pirouettes - 75001 Paris
Tél. : 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, Rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. : 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées - 75008 Paris
Tél. : 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bd des Italiens
75002 Paris - Tél. : 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA Italie 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. : 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. : 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. : 01 64 87 90 94

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. : 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. : 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél.: 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. : 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. : 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. : 01 46 98 08 02

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. : 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. : 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - 94561 Thiais
Tél. : 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2"
94200 Charenton-le-Pont
Tél. : 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. : 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. : 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. : 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. : 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. : 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. : 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. : 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. : 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. : 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. : 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. : 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. : 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. : 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. : 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. : 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. : 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. : 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. : 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. : 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. : 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. : 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. : 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. : 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. : 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. : 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. : 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. : 04 90 31 17 66

LES DÉMONST

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission **fun attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **GAGNEZ 10 JEUX** d'un seul coup et d'un seul !!

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*sauf sur les consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Recyclez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux Dreamcast.
*Voir conditions à la caisse.

www.micromania.fr

Retrouvez les nouveautés les dates de sortie, le top des ventes, les tips et astuces et pleins d'autres surprises sur le site **www.micromania.fr**

*1 gagnant par semaine. Règlement du jeu disponible sur www.micromania.fr

Pour fêter le lancement du nouveau site www.micromania.fr **JOUEZ ET GAGNEZ*** PEUT-ÊTRE VOS JEUX PRÉFÉRÉS OU DES BONS DE RÉDUCTION

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission **TESTS** sur **GAME ONE**, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

RATIONS MICROMANIA, C'EST TROP FORT !

Avec nos démonstrateurs, découvrez les nouveautés
en avant-première et sur écran géant, tous les **mercredis** et **samedis,**
de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les **MICROMANIA**

Démos MERCREDI 1 et SAMEDI 4 DÉCEMBRE

Dreamcast **SOUL CALIBUR**
est le meilleur jeu de combat
de toute l'histoire du jeu vidéo.

Démos MERCREDI 8 et SAMEDI 11 DÉCEMBRE

F1 WORLD GRAND PRIX Dreamcast
vous propose de vivre le championnat
de F1 dans son intégralité.

Avec votre console Dreamcast jouez et connectez-vous sur www.micromania.fr

Grâce à une technologie de pointe, les performances 128-Bit de Dreamcast vous plongent dans un environnement 3D incroyablement réaliste et vous proposent les jeux les plus impressionnants jamais conçus.

Dreamcast est aussi la première console de jeu au monde qui vous offre des possibilités de connexion avec le réseau Internet sur votre télévision.
Vous pouvez ainsi très facilement naviguer sur Internet, consulter et émettre vos e-mail ou jouer en réseau.

LE SATELLITE

Courrier

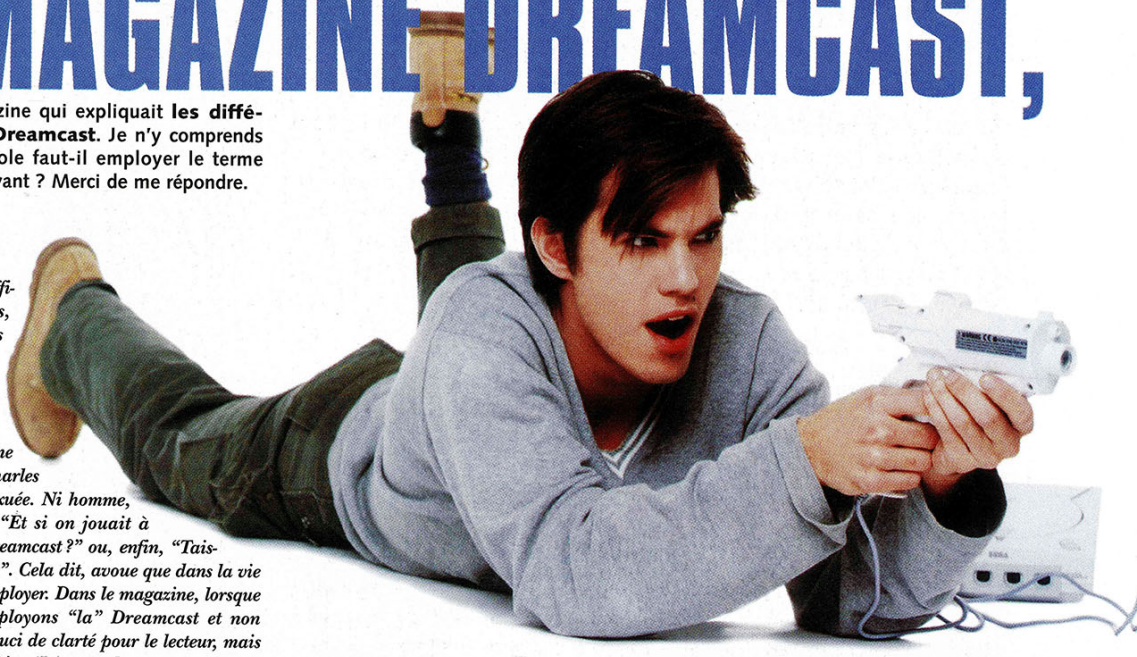
par Max

Lorsque le rédacteur en chef a crié à la rédaction : "Qui aimerait bien s'occuper du courrier des lecteurs ?" tout le monde ici a levé la main. Malheureusement pour tous les candidats au poste, c'est moi le plus grand de tous : 1,88 m tout nu ! Du coup, dès que je lève mes petits doigts au ciel, ça se voit facilement. Quel plaisir donc de vous rencontrer. Écrivez-moi, je vous répondrai...

CHER MAGAZINE DREAMCAST,

Récemment, j'ai lu un autre magazine qui expliquait **les différences entre la Dreamcast et Dreamcast.** Je n'y comprends rien. Alors, pour désigner la console faut-il employer le terme Dreamcast ou rajouter un article devant ? Merci de me répondre.

Steph, Lille



Cher lecteur,

Accroche-toi car l'explication est très difficile à comprendre. T'es prêt ? Alors, on ne dit pas LA Dreamcast, mais bien Dreamcast. En fait, tout vient de la décision de Sega.

Officiellement, Dreamcast est une marque déposée. Il n'est donc pas utile d'ajouter un article devant. C'est comme ça et pas autrement. Va comprendre, Charles (heu... Steph). La console est donc asexuée. Ni homme, ni femme. Désormais, on doit dire : "Et si on jouait à Dreamcast ?" ou "Mais où ai-je mis Dreamcast ?" ou, enfin, "Tais-toi ou je t'envoie Dreamcast dans la g...". Cela dit, avoue que dans la vie de tous les jours, ce n'est pas facile à employer. Dans le magazine, lorsque nous parlons de la console, nous employons "la" Dreamcast et non Dreamcast uniquement. D'abord par souci de clarté pour le lecteur, mais surtout parce qu'il s'agit bien d'un objet (LA console Dreamcast). Finalement, tout ça n'est pas très grave et ne t'empêchera pas, j'espère, de passer une bonne nuit.

Max

SALUT À TOUS LES GARS (ET LES FILLES) DE LA RÉDACTION,

Comme le veut la coutume, je dois vous dire que votre magazine est vraiment génial. Si, si, je suis sincère. C'est clair et bien organisé. Il y a tout de même un truc qui me gêne. Dans vos notes (pour les tests), vous faites la distinction entre deux choses : **une note d'intérêt et une note Dreamcast magazine.** Quelles sont les différences entre les deux ?

Hélène, Perpignan

Hélène,

Hop ! hop hop ! on se calme, les filles ! Karine et Caroline, les deux seules filles de la rédaction sont toutes émoustillées de voir qu'on fait attention à elles et surtout que tu es la première fille à écrire à la rédaction. Tu fais bien de me poser la question concernant les tests, car j'ai reçu d'autres lettres du même style. La note d'intérêt est... une note d'intérêt. Jusque-là, tu ne comprends rien et c'est normal. En fait, si un jeu est intéressant, il aura une note d'intérêt élevée (toujours sur 10). Il peut arriver qu'un jeu soit nul graphiquement, que la bande-son soit à mourir de honte mais que le soft se montre malgré cela intéressant. Un concept novateur, par exemple. La note Dreamcast magazine est donnée par un seul testeur. Elle regroupe toutes les autres notes, y compris la note d'intérêt. Ainsi, en un seul coup d'œil, tu vois si le jeu vaut le détour.

Max

CHERS AMIS ET FANS DE LA DREAMCAST

Comme vous certainement, je suis un fan de la Dreamcast. À tel point que je n'ai pu m'empêcher d'acheter une console à un copain qui était parti au Japon. Avec, il m'a ramené trois jeux. Je me suis bien éclaté, mais aujourd'hui j'ai un gros problème. Récemment, je me suis procuré Ready 2 Rumble et... le jeu ne fonctionne pas. Que faire ? De plus, je n'arrive pas à me connecter à Internet. Y aurait-il bug ? Aidez-moi !

Cher lecteur et fan de l'import,

Je suis désolé de te le dire tout net, mais tu as tout faux. Tu dois certainement savoir que Sega a violemment combattu le marché parallèle qu'est l'import pour la simple et bonne raison que... c'est de l'import. Une console japonaise est strictement incompatible avec les normes européennes. Les jeux ne fonctionnent pas, Internet ne fonctionne pas, les codes secrets ne fonctionnent pas, et en plus, tu ne disposes pas de garantie. Bref, tu as simplement balancé 400 balles par la fenêtre pour ton jeu ("désolé", comme dirait l'autre). Ça, au moins, ça a dû fonctionner. Non, trêve de plaisanteries de mauvais goût. Si nous combattons le marché de l'import, c'est bien pour éviter ce genre de désagrément. J'espère avoir répondu à ta question.

Max

Nous avons reçu des tonnes de lettres. Bien évidemment, nous ne pouvons pas tout faire paraître. Voici donc un rapide aperçu des meilleures remarques :

ÉCRIVEZ À

Max - Dreamcast, le Magazine officiel

•

24, rue Jacques-Dulud
92575 Neuilly-sur-Seine Cedex

Quelle puissance aura la Dreamcast 2 et inclura-t-elle un DVD-Rom ?
Thomas, Rosny-sous-bois
Des rumeurs parlent, en effet, d'une Dreamcast 2... Mais ce ne sont pour le moment que des rumeurs.

Avez-vous des nouvelles de Shen Mue ?
Bill, Bondy
Aux dernières nouvelles, il était plutôt en forme, merci. Un peu de patience...

Je trouve votre magazine très sympa, j'apprécie le fait qu'il y ait un CD, mais ce serait vraiment cool d'avoirs plus de démos jouables.
Yann, Poitiers
Nous avons reçu ton courrier à temps pour réagir et j'espère que tu sera comblé par les 10 démos (dont 4 jouables) que nous te proposons dans ce numéro ! Et en plus, tu remarqueras que nous sommes passés de 124 à 140 pages.

Moi, je trouve que des pseudos de vos noms feraient plus jeune.
Pierre, Paris
Eh ! Dis tout de suite que je suis un vieux croulant... Bouhouhou... je le savais que j'étais vieuuuux !

Avez-vous besoin de testeurs ?
Alan, Paris
Franchement, pour le moment, non, nous sommes pleins.

Merci pour toutes vos aides de jeux, mais pourquoi ne trouve-t-on pas de "tips" dans le magazine ?
Ynes, Brest
Très bonne question Ynes. Pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte des jeux, nous avons préféré ne pas mettre de codes dans le numéro 1.

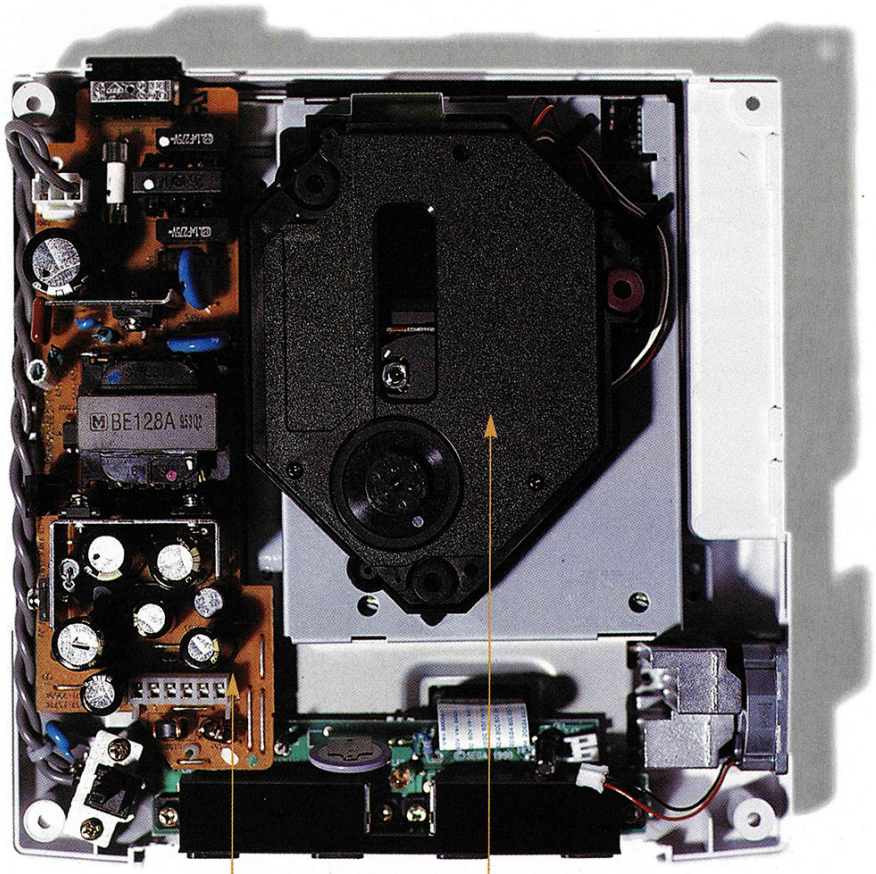
Pourquoi ne pas organiser des concours de dessin ?
Philippe, Bordeaux
Euh... Comment te dire ? Pourquoi pas, mais j'ai peur que ça fasse un peu gamin.

Quelle est la moyenne d'âge des joueurs (et des joueuses) de Dreamcast ?
Christelle, Amiens
Je te dirais bien que c'est à vous de me le dire. T'as quel âge, Christelle ?

Le mag passera-t-il mensuel ?
Myriam, Deauville
Il en est question, bien entendu, mais aucune décision ni aucune date ne sont arrêtées.

LES ENTRAILLES DE LA DREAMCAST

La Dreamcast est un concentré de technologies de pointe. Tout ce qui fait le charme d'un PC de plusieurs milliers de francs est intégré dans une boîte dont la taille et le prix ne représente qu'une fraction de ceux d'un ordinateur. Grâce aux différents composants qui l'équipent, cette console est capable de satisfaire même les joueurs les plus exigeants. Graphismes 3D haute résolution, qualité sonore parfaite, jeux en réseau par Internet, elle sait tout faire. Histoire de savoir exactement ce qu'il y a à l'intérieur cette boîte blanche, nous avons autopsié l'une des premières Dreamcast disponible en France. Cela dit, le remontage était plus compliqué que prévu, il reste des pièces sur la table. C'est grave docteur ?



ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Pas de jus, pas de jeux, eh oui...
Intégrée à la Dreamcast, l'alimentation électrique est conçue d'un seul bloc pour être changée facilement et ainsi adaptée à chaque pays.

LECTEUR GD-ROM

Même look qu'un CD classique mais avec presque deux fois plus d'espace de stockage.
Fabriqué par Yamaha, le lecteur GD-Rom est le descendant direct des lecteurs CD que l'on connaît et permet de stocker 1 000 Mo (1Go). Ce format propriétaire devrait limiter sérieusement le piratage sur Dreamcast. Sa vitesse est de 12X.

RAM PRINCIPALE DE 16 MO

C'est dans cette mémoire que les données des jeux sont stockées lors du chargement.

PROCESSEUR DE TRAITEMENT VIDÉO

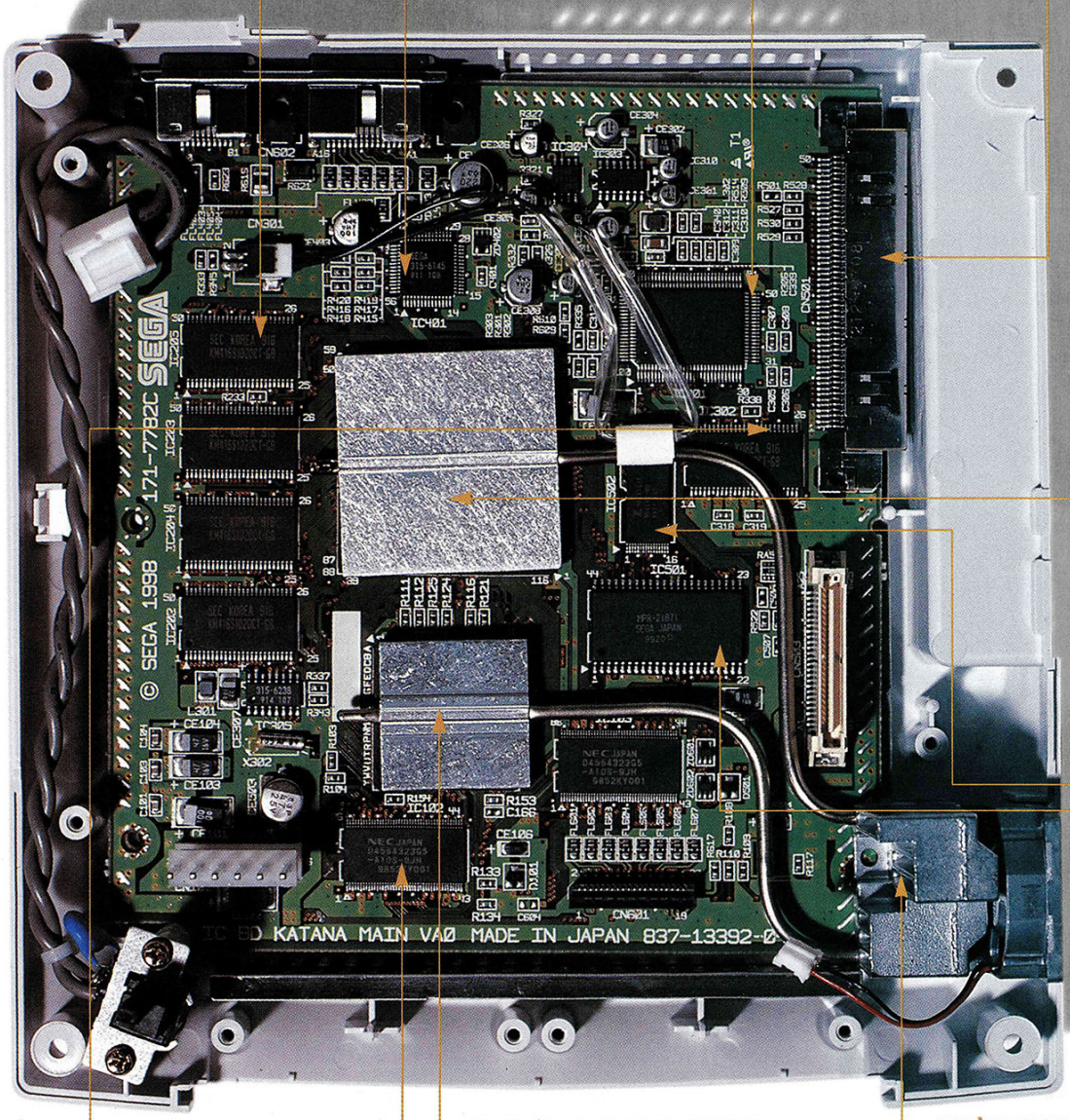
Comme certaines lessives, c'est la bestiole qui sauve les couleurs... en gros.
Contrairement à de nombreuses concurrentes, la Dreamcast possède une sortie RGB complète qui garantit une qualité d'affichage optimale. Les couleurs sont ainsi nettes et précises.

PROCESSEUR SONORE YAMAHA AICA

Chaque son qui sort de la console passe par lui.
Capable de traiter le son en temps réel, il sait rajouter des effets (reverb, effet 3D, etc.) sur les musiques et bruitages qu'il produit. Il peut gérer jusqu'à 64 voix.

MODEM

Sans lui, pas question de jouer avec les six milliards d'adversaires qui vous attendent au coin du Net.
Basé sur un chipset Rockwell, le modem de la Dreamcast à un débit de 33.6 Kbps et est facilement démontable pour accéder au port d'extension qu'il utilise.



PROCESSEUR GRAPHIQUE 3D NEC/VIDEOLOGIC POWERVR CLX1

Lui, c'est la champion des maths, il se farcit tous les calculs des images 3D.
Chip 3D 128 bits particulièrement performant, sa fonction est d'autant plus facile qu'une télévision ne supporte pas les hautes définitions dont il est capable. Le maximum utilisable est de 640x480, ce qui permet d'afficher des images complexes sans avoir à se soucier de résolutions supérieures.

128 KO DE MÉMOIRE FLASH

Cette mémoire sert à stocker les informations de base de la Dreamcast : langue utilisée, date, heure, etc. Elle est lue à chaque démarrage de la machine.

ROM DE DÉMARRAGE

Sans elle, la Dreamcast ne retrouverait pas ses petits à l'allumage.
C'est l'équivalent du Bios d'un PC. Cette mémoire morte (Rom : Read Only Memory) contient les informations de base du système de la Dreamcast.

RAM AUDIO DE 2 MO.

Comme sur les meilleures cartes sonores PC, le chip audio Yamaha de la Dreamcast dispose de sa propre mémoire pour stocker ses échantillons sonores.

RAM VIDÉO DE 8 MO (VRAM)

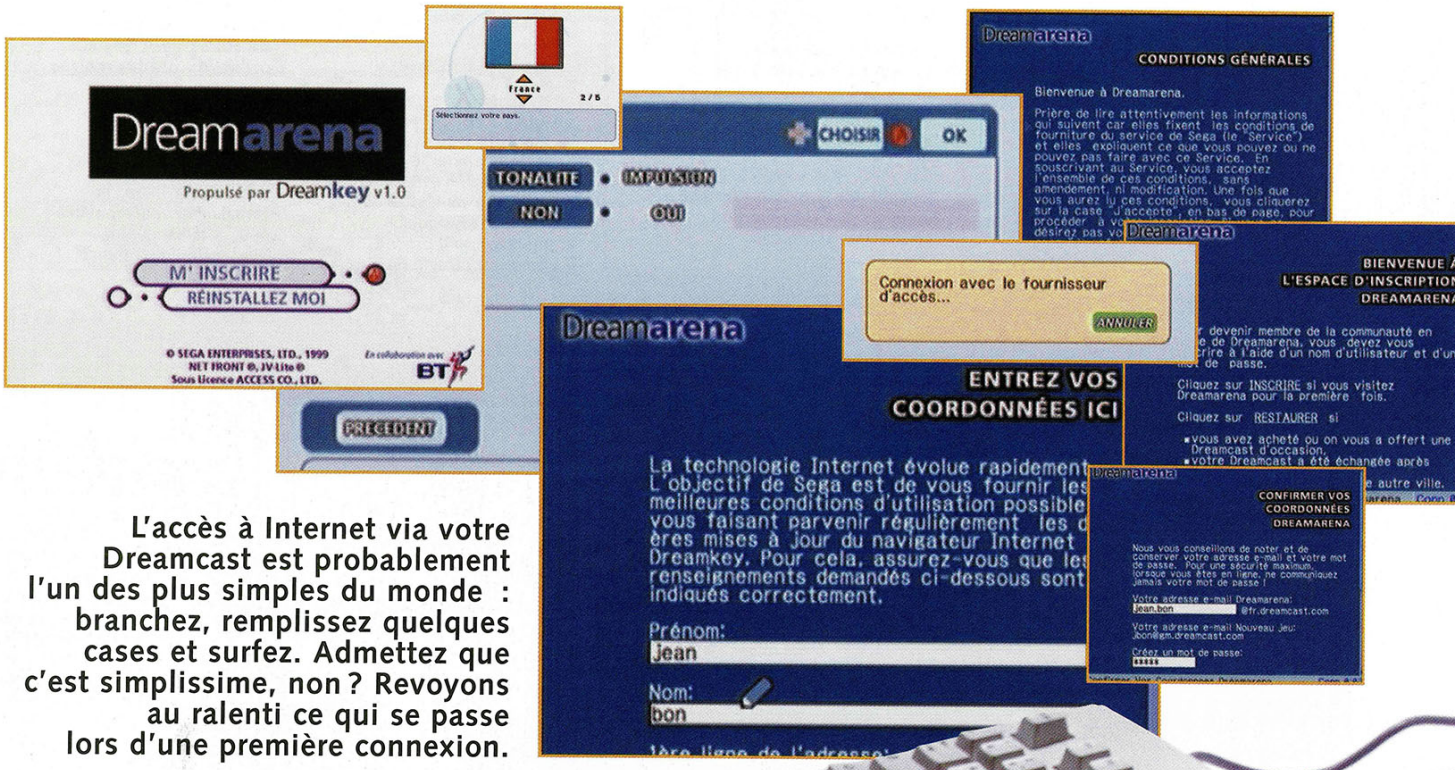
Cette mémoire est indispensable au processeur 3D pour construire et stocker les images qu'il va afficher.

PROCESSEUR HITACHI SH4

C'est le cerveau de la bande, le chef d'orchestre de la machine.
C'est le cœur de la machine. Cadencé à 200 MHz, il offre environ 4 fois les performances d'un Pentium II 266 MHz en virgule flottante, pour une fraction du coût de ce dernier.

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT LIQUIDE.

Une petite centrale nucléaire dans votre salon, ça le fait non ?
Pour empêcher toute surchauffe de la machine, ce système de refroidissement utilise de l'eau purifiée pour maintenir la température des processeurs central et graphique à un niveau acceptable. En cas de défaillance de ce système, un coupe-circuit éteint automatiquement la machine.



L'accès à Internet via votre Dreamcast est probablement l'un des plus simples du monde : branchez, remplissez quelques cases et surfez. Admettez que c'est simplissime, non ? Revoyons au ralenti ce qui se passe lors d'une première connexion.

VOTRE PREMIÈRE CONNEXION

Avant tout, assurez-vous que vous disposez d'un cordon de raccordement suffisamment long pour atteindre la prise téléphonique. Ça semble un peu idiot comme conseil : mais quoi de plus frustrant que de se retrouver bloqué parce que la prise murale du téléphone se trouve dix centimètres trop loin ? Vous pourrez acheter des rallonges dans la plupart des supermarchés ou dans n'importe quel magasin de téléphonie pour pas grand-chose. Au pire, si vous disposez d'un téléphone un peu moderne, vous devriez pouvoir lui emprunter provisoirement son propre câble (en général, ils se débranchent) pour vous en servir de rallonge. Bon, c'est connecté ? Le courant est branché ? Coupez la console, placez le CD Dreamkey fourni avec la Dreamcast et rallumez le tout. Dans un quart d'heure vous serez sur le Net.

L'INSCRIPTION

Suivons pas à pas la procédure d'inscription pour un nouvel utilisateur. Première question à vous poser : quel type de ligne téléphonique avez-vous ? Si lorsque vous passez un coup de fil, vous entendez un bip musical pour chaque chiffre du numéro composé, pas de problème : ne touchez à rien dans l'écran des options. Si, en revanche, vous entendez à chaque pression sur une touche comme un bruit de machine à écrire asthmatique, vous devez modifier les options de votre modem en choisissant l'option "Impulsion" dans le premier écran de configuration qui se présente à vous. Choisissez "Suivant" une fois les modifications nécessaires effectuées. Normalement, la console va se connecter au réseau.

Si tout se passe bien, vous devriez contempler un long texte décrivant les conditions d'inscription. Une fois attentivement lu (hum...) sélectionnez "Accepter" en bas de la page et "Première inscription" sur la page suivante. Vous voilà face au formulaire d'inscription qui vous demande de

rentrer vos coordonnées et votre date de naissance. Si vous ne désirez pas recevoir d'informations sur les mises à jour du CD Dreamkey proposées par Sega, cochez la dernière case en base de l'écran avant de valider le tout.

La page suivante vous indique vos deux adresses e-mail. Notez-les soigneusement quelque part, tout comme le mot de passe que vous demande d'entrer le serveur. Ce mot de passe servira à vous identifier à l'avenir lorsque vous vous connecterez sur le site Dream Arena. Pourquoi deux adresses e-mail ? La première sera celle avec laquelle vous enverrez et recevrez du courrier électronique et la seconde servira lorsque le jeu en réseau sera disponible. Il vous est également demandé le nom de jeune fille de votre mère. Pas dans un but d'espionnage généalogique, mais simplement dans le cas où vous égareriez votre mot de passe. Idem pour la grande ville la plus proche de chez vous. Une fois tout cela validé, la console se déconnecte et vous devez l'éteindre et la redémarrer. Vous voilà officiellement devenu internaute. Le tout en moins d'un quart d'heure chrono : qui dit mieux ?

VITESSE DE CONNEXION ET FILTRE PARENTAL

Si Internet apprend au moins une chose à ses utilisateurs, c'est la patience. Certaines pages peuvent être particulièrement longues à charger. Il faut attendre, toujours attendre... De plus, comme l'accès Internet *via* la Dreamcast remporte un énorme succès partout en Europe, les lignes sont parfois surchargées. Si une page semble bloquée, un petit tour par l'option "Recharger" du menu droit (celui qui s'ouvre lorsque vous appuyez sur la gâchette droite de votre paddle) peut décoincer la situation.

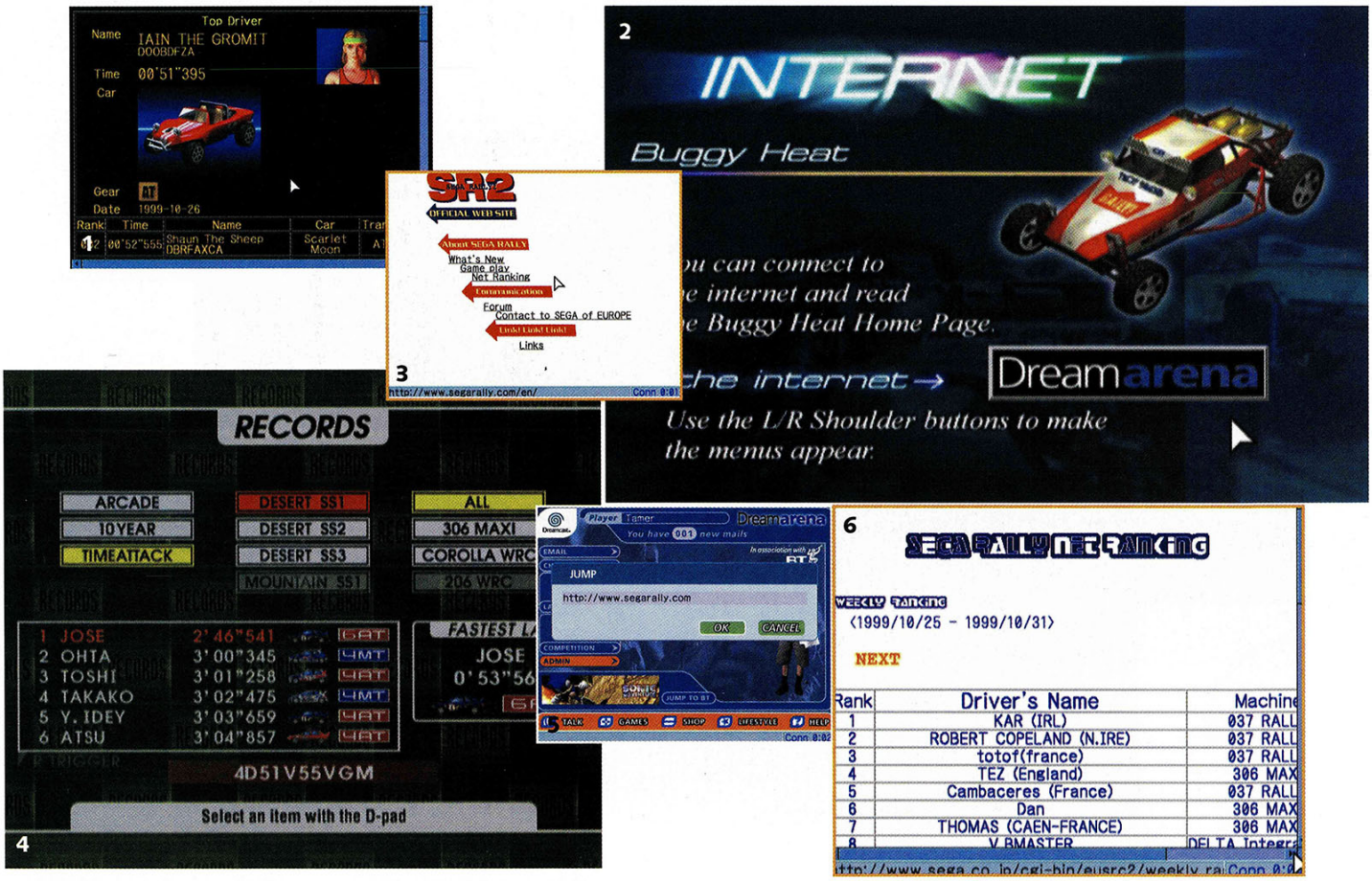
Le filtre mis en place par Sega pour interdire l'accès aux sites dont le contenu serait susceptible de choquer des mineurs (sexe, violence, etc.) peut également ralentir votre connexion. Si vous pensez que ces restrictions ne vous concernent pas et si vous avez l'âge légal pour accéder à ce type de sites, la manip' est simple. Utilisez le menu gauche pour accéder aux options, sélectionnez le modem puis l'option "Configuration AT" et choisissez "Effacer". Vous devez redémarrer la console. Là, démarrez en choisissant "Restaurez-moi". La console se connecte, affiche les conditions d'utilisation et, sur la page suivante, sélectionnez "Restaurer". Il ne vous reste qu'à entrer la première adresse e-mail qui vous a été attribuée lors de votre inscription, à entrer votre mot de passe et à décocher la case en base de la page "Activer le contrôle de contenu". Vous êtes bon pour un nouveau redémarrage, mais cette fois-ci, tout Internet vous est accessible.

Il ne vous reste plus qu'à vous familiariser avec l'interface de navigation et à lire notre dossier sur les moteurs de recherche pour vous aider à faire vos premiers pas sur le "réseau des réseaux" (expression très "tendance" dans les cocktails mondains). Bon courage et, bien sûr, rendez-vous au prochain numéro !

LES PÉRIPHÉRIQUES NÉCESSAIRES

Si vous voulez vous simplifier la vie, il va rapidement falloir vous procurer deux périphériques essentiels. Le premier, c'est évidemment le clavier. Même si celui, virtuel, proposé par l'interface, est bien pensé, il se révèle assez laborieux de composer un long e-mail sans un bon vieux clavier mécanique. Celui de la Dreamcast se branche sur l'un des ports prévus pour les paddles et remplit parfaitement son office. L'autre truc indispensable à posséder – mais de toute manière vous devriez vous en procurer un pour vos sauvegardes de jeux – c'est un Visual Memory (VM pour les intimes). C'est là que vous stockerez vos adresses préférées sur Internet. Ne sous-estimez pas cet investissement ; entrer à chaque connexion l'adresse – parfois complexe – d'un site que vous visitez régulièrement devient vite rébarbatif, voire pénible. Avec ces deux outils, vous voilà fin prêt pour le réseau.

par Guillaume de Casaban



Même si le jeu en réseau est officiellement annoncé pour bientôt, quelques softs apportent déjà des petits plus en exploitant les capacités Internet de votre console. Trois expériences différentes sont en cours : Sonic Adventure, Sega Rally 2 et Buggy Heat. Des petits riens qui pourraient changer votre façon de jouer...

VOS JEUX S'AVENTURENT SUR INTERNET

La Dreamcast étant la première console à sortir avec un modem directement intégré, il est normal que les développeurs aient décidé d'explorer ces nouvelles possibilités ludiques. C'est encore un peu timide, mais si on en croit les annonces de Sega, vous jouerez bientôt en réseau *via* Internet sur votre Dreamcast. En attendant de disputer des tournois nationaux ou européens de Soul Calibur sans quitter le salon (on peut rêver, non ?), Internet s'immisce déjà dans vos jeux grâce à une version allégée du Dreamkey. La possession d'un Visual Memory est très chaudement recommandée, voire indispensable.

UN CLASSEMENT MONDIAL DES PILOTES

Du côté de Sega Rally 2, c'est l'optique du classement des meilleurs temps qui a été retenue. Classique et relativement facile à mettre en œuvre, on peut facilement envoyer ses meilleurs temps ou consulter les classements mondiaux hebdomadaires ou généraux, etc. Pour ce faire, rien de plus simple. Dans le menu des records, le meilleur temps de chaque circuit est accompagné d'un code en bas de l'écran. Notez-le bien. En choisissant l'option Internet du jeu, la console se connecte à Internet comme avec le Dreamkey classique. Ensuite, dirigez-vous vers le site de Sega Rally (http://www.segarally.com). Là, vous pourrez accéder

1 et 2> Buggy Heat
3 à 6> Sega Rally 2
7 à 18> Sonic Adventure

au système de classement mondial dans la rubrique Net Rankings. En entrant votre code, le serveur détermine votre temps, la piste correspondant et vous rajoute automatiquement dans la liste des joueurs participant à l'épreuve. Vu la complexité du code, il est peu probable qu'un petit malin trouve le moyen de pirater ce système, mais on ne peut jurer de rien. Consultez la liste des dix meilleurs, ça va vous faire mal... Bon courage. Au passage, vous pourrez également profiter des dernières news sur le jeu, d'un forum de discussion, et d'un tas de liens consacrés à Sega Rally 2. Bref, le truc idéal si vos voisins et vos potes tournent avec dix secondes de plus que vous sur tous les circuits et que vous cherchez un vrai challenge.

UN ALTER EGO VIRTUEL

Buggy Heat a choisi un chemin plus étonnant pour contourner l'absence provisoire de jeu en réseau. En gros, le jeu analyse votre façon de jouer et crée votre "pilote clone" virtuel que vous pourrez échanger avec d'autres joueurs. Si vous vous plantez toujours au même endroit, il se plantera pareil. Si vous avez tendance à faire une certaine moyenne sur un circuit, il fera pareil. Plus vous jouez de parties en solo et plus votre modèle se perfectionne. Une fois que vous aurez chargé le clone de quelqu'un dans votre machine, vous vous mesurez aux compétences "réelles" du pilote qui vous a donné son profil. C'est en général plus difficile que contre l'ordinateur et souvent plus étonnant. Bref, de petites IA (Intelligences Artificielles, mais les acronymes ça fait pro) qui remplacent celles codées dans le jeu. Pour s'échanger ce genre de choses, hop ! merci Internet. Une rapide connexion et le problème est réglé. Évidemment vous pourrez également participer à un classement similaire à celui de Sega Rally 2 évoqué ci-dessus. Un beau tour de force technique.

VIE ARTIFICIELLE OU VÉTÉRINAIRE VIRTUEL ?

Pour finir, la palme de l'originalité va sans conteste à Sonic Adventure. Son option Internet est une véritable extension au jeu. Pour commencer, elle vous donne accès à un site Web complètement consacré à Sonic. Les derniers updates, un module de discussion, une communauté de joueurs, des "tips", bref c'est très complet et solide. Si vous pensez pouvoir rivaliser avec les meilleurs joueurs du monde, un classement actuellement pris d'assaut par les Japonais et les Américains vous permettra de prouver enfin à la Terre entière qui est le meilleur à Sonic. Là encore, vu les temps réalisés, pensez à faire provision d'adrénaline. Les dix meilleurs recevront des prix. De petits concours comme ça, primés ou non, se dérouleront tout au long de l'année.

À certaines occasions, vous pourrez même télécharger dans votre VM des textures supplémentaires pour transformer vos niveaux. Si vous ne l'avez pas déjà fait, allez chercher les textures "spécial Halloween" qui donnent un côté franchement plus inquiétant au Twinkle Park et à ses habitants. Pour Noël, on nous promet la même opération et, si vous fouillez dans les archives, vous devriez retrouver les textures spécialement réalisées pour le lancement officiel de la console en Europe. Vous ne le verrez pas, puisque seuls les États-Unis y ont accès, mais cette technique a donné un développement un peu déplorable : une opération de pub pour AT&T, le géant américain du téléphone, qui s'est ainsi offert des banderoles de promo dans un niveau du jeu. À quand les coupures pub? Passons...

Mais nous avons gardé le meilleur pour la fin : vos Chaos vont voir du pays. Ces charmantes bestioles, que vous avez amoureusement élevées et entraînées, peuvent s'échanger aussi *via* Internet. Imaginez les croisements, surtout quand on voit certains monstres survitaminés ! Un vétérinaire virtuel répondra à toutes les questions que vous pouvez vous poser les concernant, et vous pourrez aussi les faire entrer au classement des Chaos. C'est pas beau? Où donc va finir votre progéniture? En Australie? Au Japon? A Marseille?

C'EST BIEN PARTI

Bref, Internet a déjà un impact concret sur votre façon de jouer. Dans les mois qui viennent, on devrait voir ce genre d'initiatives se multiplier : comptez sur nous pour vous tenir au courant de ce qui se passe de ce côté.

CRAZY TAXI

Sortie prévue : début 2000

Si vous avez toujours souhaité devenir chauffeur de taxi quand vous étiez petit, voilà le jeu qu'il vous faut : Crazy Taxi. Sega vous propose de réaliser votre rêve et de devenir membre de cette agréable, souriante et toujours charmante corporation. Oui, mais attention ! Ici, il ne s'agit pas de n'importe quel taxi : la conduite pépère est fortement déconseillée. Dans Crazy Taxi, on n'est pas très regardant sur le code de la route et peu importe votre façon de conduire. Le principe du jeu peut paraître simple, certes, mais ce sont parfois les concepts les plus simples qui font les meilleurs jeux (la phrase du jour). Votre licence de taxi en poche, vous déboulez dans les rues de San Francisco à la recherche de clients assez fous pour monter dans votre voiture. Lorsque vous les aurez embarqués, ils vous donneront une adresse où les déposer et vous devrez vous y rendre dans le temps qui vous est imparti. Dans ces conditions, l'adrénaline monte très vite. Les développeurs ont réussi à recréer une vie artificielle crédible. La circulation des voitures est dense et les piétons s'écartent de votre chemin en courant et en vociférant dès que vous vous approchez un peu trop près d'eux. L'environnement graphique est lui aussi très détaillé, puisque les rues de San Francisco ont en partie été modélisées. On trouve ainsi des vraies enseignes et des vrais magasins qui risquent cependant de disparaître pour des raisons de publicité interdite en Europe. La bande-son, essentiellement composée de rock californien, apporte beaucoup au jeu ; la version qui nous a été présentée comportait une des chansons les plus connues du groupe Offspring. Malheureusement, à l'heure actuelle, on ne sait toujours pas si cette musique restera dans la version finale. Quoi qu'il en soit, Crazy Taxi ne passera pas inaperçu.

LE SONIC SPEED CHALLENGE

Sega Europe multiplie les opérations visant à promouvoir la Dreamcast et ses capacités Online. Du 1er décembre 1999 au 14 janvier 2000, Sega organise un concours sur le jeu Sonic Adventure avec la participation de Reebok. Tous les possesseurs de Dreamcast et de Sonic Adventure pourront télécharger sur leur console un parcours spécial nommé Reebok Course. Il se substituera au premier niveau du jeu "Emerald Coast". Pour gagner, il suffira de finir le niveau le plus rapidement possible et de retrouver 5 paires de baskets DMX de Reebok. Le hérisson ne se moque pas de vous, puisque les prix sont plus que conséquents. Le grand vainqueur gagnera une borne de démonstration Dreamcast ainsi que des vêtements Reebok pour une valeur de 10 000 F. Je termine ça et je m'y mets...

À table !

...ET DES CADEAUX COMME S'IL EN PLEUVAIT...

Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top PC.
Top consoles.
Clips de jeux.
B.D. One.
Cinematek.
Freestyle.
Sound test.
2000ne.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
3615 gameone

www.gameone.net
le site incontournable du
JEU VIDEO

MAPOND

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE CANAL 34 ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

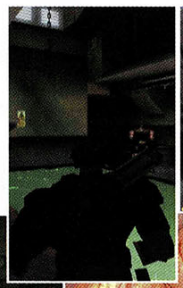
Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

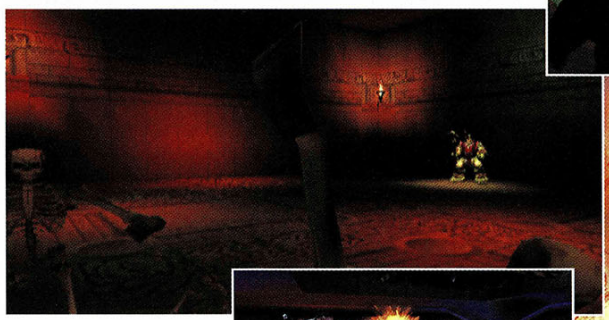
GAME ONE

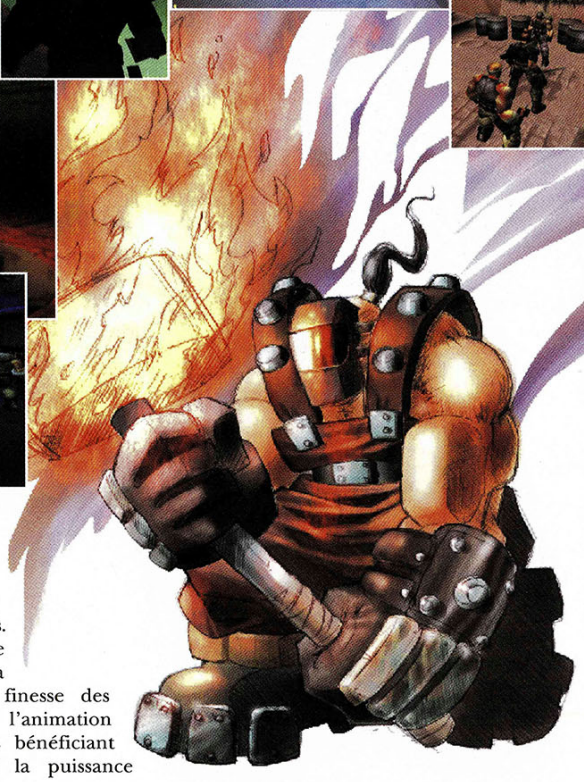
La première. À tous les niveaux.

FIGHTING FORCE 2

Sortie prévue : décembre 1999







Bruce Mangi est de retour et il a soif de vengeance. Non. Ce n'est pas ça ? Je me suis trompé ? Ok, je recommence, alors. Hawk Manson est de retour et il a soif de vengeance. Ça y est, Eidos nous offre son premier jeu sur Dreamcast et pas des moindres, puisqu'il s'agit de Fighting Force 2. Dans le précédent épisode, le docteur Zeng et toute sa bande malfaisante ont été éradiqués de la surface de la planète. Seul petit bémol à ce tableau enchanteur, toutes les découvertes réalisées par la fondation Zeng ont été cédées aveuglément au plus offrant. Au final, les résultats de toutes les recherches menées par le docteur sont tombés entre les mains d'une société peu recommandable, la Corporation Nakamichi. Après plusieurs études, la CIA s'est rendue compte que, par cette opération, la Corporation Nakamichi avait acquis la technologie nécessaire pour créer des soldats cyborgs. Voilà au moins un scénario qui promet un jeu mouvementé. Fighting Force 2 semble délaisser quelque peu le terrain du beat'em all pur et dur pour empiéter sur les plates-bandes d'une certaine Lara. Balancer des mandales sur tout ce qui bouge n'est plus le seul et unique objectif. Vous devrez effectuer différentes missions à travers les neuf niveaux gigantesques qui composent le jeu. Ces derniers vous emmèneront aux quatre coins de la planète. Vous visiterez des endroits aussi divers que le Japon, la Californie, le pôle Sud ou l'Amérique du Sud. Les développeurs ont conservé l'interactivité avec les décors. En plus de la vingtaine d'armes gracieusement fournies par votre agence (fusil d'assaut, lance-flammes, fusil sniper, lance-roquettes, etc.), il est effectivement toujours possible d'utiliser les caisses, poubelles et autres barrières métalliques comme des armes. Le jeu devrait être identique à la version PC, la finesse des graphismes et l'animation des personnages bénéficiant évidemment de la puissance de la Dreamcast.

ALLÔ SEGA !

Souhaitant marquer le passage à l'an 2000, Sega France a émis depuis le 14 octobre 1999 une carte téléphonique prépayée à l'effigie de la Dreamcast avec l'aide de la société Netnet Télécom. Cette carte risque de devenir très vite une pièce de collection, compte tenu du tirage limité. En effet, 250 000 cartes seront vendues dans les kiosques, les cafés, les hôtels et les restaurants aux prix de 50 F et de 100 F. Faites votre choix rapidement, car ces cartes ne seront disponibles que jusqu'au 31 mars 2000.

JUSTE UNE PETITE INFO EN PASSANT

Prévu pour janvier 2000, MDK2 a été repoussé au 24 février de la même année. Vous savez ce qu'on dit : plus on attend, meilleur c'est.

DES CHIFFRES RECORDS

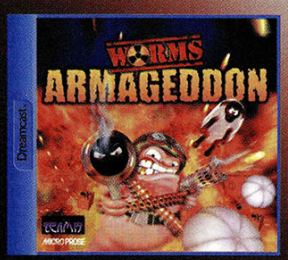
Selon des sources Sega, la demande en consoles et en jeux Dreamcast a dépassé toutes les prévisions et battu tous les records. Le démarrage de la machine a été fulgurant. Lancée le mercredi 13 octobre à minuit, il s'est vendu près de 100 000 machines dans les premières 24 heures à travers les plus grandes villes d'Europe. Les chiffres de vente pour la France n'ont toujours pas été communiqués, mais ils devraient être proportionnels à l'accueil fait à la Dreamcast à travers l'Ancien Continent.

Ecco the Dolphin : Defender for the Future

Sortie prévue : avril 2000

Étant donné le succès rencontré par Ecco sur Mega Drive, il aurait vraiment été étonnant de la part de Sega que le nouveau concurrent de flipper ne vînt pas pointer le bout de sa nageoire sur Dreamcast. Pour le coup, l'ami de Marc Harris, l'homme de l'Atlantide, revient modélisé en 3D et il est toujours aussi énervé contre les pollueurs. Le jeu devrait débarquer en Europe aux alentours d'avril 2000.

C'est toujours agréable de se descendre un petit ver entre amis.



"Un soft multijoueur ultra-fendard, facile d'accès et à la durée de vie illimitée."

Joypad

HASBRO Interactive

Ubi Soft

TEAM17
MICRO PROSE

La chaîne musicale
MCM
www.mcm.net

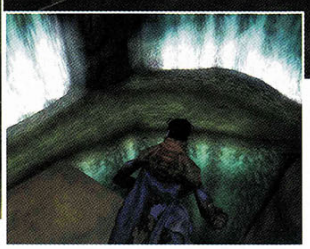
OUI 102.3 FM

Dreamcast.

© 1999 Hasbro Interactive. © 1999 Team 17. Tous droits réservés. Edité par Hasbro Interactive Inc. Developpé par Team 17 Software Ltd. • SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. • FIKGB

SOUL REAVER LEGACY OF KAIN

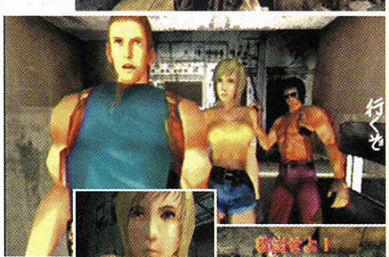
Sortie prévue : mars 2000

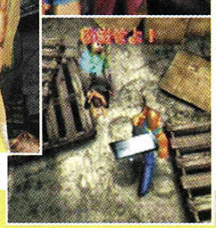


Soul Reaver revient de loin. Démenti pendant un temps par Eidos, le jeu sortira finalement sur Dreamcast. La bonne nouvelle nous est parvenue un beau matin de novembre par communiqué de presse. Le papier portait en gros la mention "Soul Reaver arrive sur Dreamcast". Bien avant cette confirmation tombée du ciel, une rumeur était née à la suite de la diffusion sur les ondes américaines d'une publicité Sega. On y voyait en grande réunion tous les personnages des jeux prévus sur Dreamcast et dans un coin de l'écran, avec beaucoup d'imagination, on apercevait l'ombre de Raziel, le héros de Soul Reaver. S'agissait-il d'un signe du destin ? Personne ne le saura jamais. Aujourd'hui, tout est réglé. La Dreamcast s'apprête à accueillir le nouvel enfant chéri d'Eidos. Après un combattant dans Power Stone, un agent de la CIA dans Fighting Force 2, vous allez maintenant pouvoir incarner un vampire revenu du royaume des morts pour se venger de la créature qui l'avait condamné à la damnation éternelle. Mélangeant action et réflexion, Soul Reaver enchantera aussi bien les fans de combat que les adeptes de casse-tête en tout genre. Le jeu devrait bien entendu comporter de nombreuses améliorations propres aux capacités de la DC. Parmi celles-ci, on nous promet un jeu en 60 images par seconde, une qualité d'image haute résolution et de nouveaux effets spéciaux. Mis à part ces quelques changements, la version devrait se rapprocher sensiblement du jeu sur PC. Les photos Dreamcast n'étant toujours pas disponibles à l'heure où nous mettons en pages le magazine, ces images tirées de la version PC vous donneront déjà une idée assez précise de ce qui vous attend.

ZOMBIE REVENGE

Sortie prévue : début 2000





Développé dans les laboratoires secrets de Sega, ce mélange de House of the Dead, de Resident Evil et de toute une lignée de beat'em all s'annonce comme un véritable concentré de dynamite. Les développeurs ont eu l'idée de transposer un beat'em all dans l'univers de The House of the Dead 2. Je ne m'étendrai pas sur le scénario qui n'est qu'un prétexte à la mise en scène de ce jeu hors du commun. Sachez juste que l'on y retrouve trois policiers, perdus dans une ville infestée de zombies et de créatures affamées. ZR est l'adaptation d'un jeu Naomi, un gage de qualité quand on sait que cette borne d'arcade est identique à la Dreamcast. Zombie Revenge donne ainsi une bonne idée de ce qu'est un jeu quand il ne s'agit pas d'un simple portage et qu'il est exclusivement développé pour cette machine. Celui-ci promet une interactivité encore rarement atteinte dans un jeu vidéo. Pour vous donner un exemple, imaginez plutôt le premier boss du jeu. Il est grand, il est laid, il a une haleine de bouc et surtout, ce qui nous intéresse ici, il est transpercé par une multitude de barres et de pointes en métal. Si vous êtes assez téméraire pour vous approcher de lui, vous pouvez vous emparer d'une des barres plantées dans son corps pour le frapper. Cela n'est, bien sûr, qu'un exemple parmi tant d'autres. Tout le jeu regorge de trouvailles et d'innovations propres à vous faire pousser des hurlements d'admiration toutes les cinq secondes. Je pourrais ainsi vous parler des différentes armes présentes dans le jeu, des multiples passages secrets, des nombreux coups originaux des personnages et des monstres, de la 3D sans bug, du mode multijoueur, etc., mais je préfère garder tout cela pour la preview. Un seul conseil : ne dépensez pas tout votre argent à Noël, sans quoi vous allez vraiment le regretter.

Ça va saigner...

Sortie prévue : courant 2000

On avait craint le pire lorsque Konami avait annoncé l'arrêt du développement de Castlevania sur Dreamcast. Après vérification, Castlevania serait finalement prévu. Encore mieux, il en serait aujourd'hui à 50 % de son développement. Aucune date de sortie en Europe n'a encore été annoncée, mais on garde espoir.

On est toujours dans l'expectative quant à la sortie d'Outcast sur Dreamcast.

Alors qu'une rumeur sur le Net enterre le jeu pour la console, une petite vérification chez Infogrames nous permet de vous dire qu'il n'en est rien. Il y a encore de l'espoir.

POWER STONE

Vous n'aviez encore jamais vu un VRAI jeu de baston en 3D !

Dreamcast Le Magazine Officiel ★★★★★★/6

"Perso et décors haut en couleur, animations parfaites et feux d'artifices d'effets spéciaux : la grande classe."

Consoles + ★★★★★★/6

"Un très bon jeu de baston original. La réalisation est impressionnante. A ne pas manquer."

Consoles + 93% MégaHit

"A acheter les yeux fermés"

POINTS FORTS :

- Collectez les gemmes Power Stone pour acquérir de nouveaux pouvoirs
- Des zones de combats en 3D variés aux graphismes stupéfiants.
- Une interactivité totale avec le décor.
- Utiliser de nombreuses armes (bombes, bazooka, armes blanches...)
- Multiples modes de combats pour jouer contre l'ordinateur ou entre amis.

CAPCOM

Dreamcast.

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

© Capcom Co. Ltd 1999 tous droits réservés. Edité sous licence par Eidos Interactive 1999. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises Ltd. Tous droits réservés.

4 WHEEL THUNDER

Sortie prévue : mars 2000

Je suis sûr que vous n'avez encore jamais entendu parler de 4 Wheel Thunder. À première vue, c'est normal : parce qu'avant de porter ce patronyme, ce jeu de course développé par Kalisto et distribué par Midway, donc en toute vraisemblance par Infogrames en France, est passé par plusieurs étapes d'adaptation. Appelé dans un premier temps Xleration, le jeu a été entièrement repensé et reprogrammé pour s'inscrire dans la lignée des jeux Midway comme Hydro Thunder. Rebaptisé et présenté à la presse quelque temps plus tard sous le nom d'Offroad Thunder, c'est finalement sous l'appellation de 4 Wheel Thunder que le jeu verra le jour. Enfin... jusqu'au prochain changement. Toujours est-il que ce jeu, quel que soit son nom, se présente désormais comme une course de offroad, orientée arcade. Composé de douze circuits en outdoor et indoor, il vous permettra d'exercer vos talents de pilote à travers six pays différents. Il tournera en 60 images par seconde et gérera dans la foulée 500 000 polygones. Pour couronner le tout, un mode deux joueurs sera également de la partie.

LA BLAGUE DE LA DÉCENNIE

Il y en a qui ont vraiment de l'humour. Des petits plaisantins ont organisé une opération commando pour tagger la façade des locaux de Sony Angleterre. Je traduis pour ceux qui ne liraient pas l'Anglais : "Sony PlayStation, à consommer avant le 14/10/99". Une page est tournée.

UNE ÉQUIPE FORMIDABLE

Vous vous demandez très certainement qui sont les gens qui se cachent derrière le phénomène Dreamcast en France. Pour mettre fin à ce suspense insoutenable, voici une photo de groupe de toute la joyeuse équipe de Sega France.

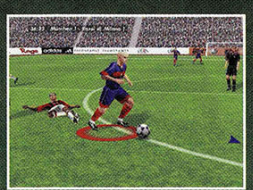
Une récompense bien méritée

Depuis le temps qu'on vous dit que la Dreamcast est une machine révolutionnaire ! La console de Sega a été sélectionnée par le magazine scientifique américain Popular Science Magazine pour recevoir le prix de la meilleure innovation technologique de l'année parmi une centaine de nouveaux produits. Pour prendre sa décision, le jury a retenu le design et la technologie 3D 128 bits de la console ainsi que la qualité sonore de l'ensemble, les fonctions Internet comprenant le jeu Online, la possibilité d'envoyer des e-mails et de surfer sur le Net. Ils ont tout compris.

Information de dernière minute

Sega France vient de nous communiquer qu'elle sera présente au prochain salon nautique à Paris (porte de Versailles, du 3 au 13 décembre 1999). Si vous êtes passionné de bateaux et de jeux vidéo (il y aura des bornes), c'est le moment de foncer sur le stand Blast. De toute façon, vous pouvez y aller pour jeter un coup d'œil même si vous n'êtes pas intéressé que par la Dreamcast.

Oubliez tout ce que vous avez vu.



Avec UEFA Striker, retrouvez

tout ce qui fait vibrer le football :

les plus grands clubs et sélections nationales,

les plus grands joueurs, les compétitions

les plus prestigieuses.

Dans UEFA Striker, découvrez

des caractéristiques uniques :

un mode entraînement

pour progresser et

un système de contrôle du ballon

à la précision inégalable.

UEFA
STRIKER

Les plus grands buts restent à marquer.

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 30 20
MiniTel 3615 infogrames

Dreamcast.

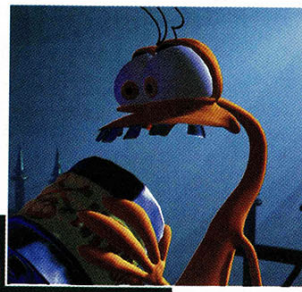
www.uefa-striker.com

Rage

INFOGRAMES

All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rigths reserved. © Rage Games Ltd. All rigths reserved. Distribué par Infogrames. © "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd. © Tony Franck.

LES ZINZINS DE L'ESPACE



Sortie prévue : 1er trimestre 2000

Ubi Soft est un développeur très attaché à la Dreamcast. La société compte déjà plusieurs jeux sur la machine et d'autres sont à venir. Celui qui nous intéresse plus particulièrement ici se nomme Les Zinzins de l'espace. Ce jeu d'aventure complètement loufoque est tiré d'une série télévisée de dessins animés. Très proche graphiquement des anciens jeux d'aventure Lucas, ce nouveau titre vous fera à coup sûr tordre de rire. Les personnages ont tous l'air plus débiles les uns que les autres. Forcés d'atterrir sur notre planète à la suite d'un accident de navette, ils sont poursuivis par un docteur fou qui veut les ajouter à sa collection de spécimens rares. Cette course poursuite vous entraînera dans les situations les plus abracadabrantes, vous demandant de résoudre le plus souvent des énigmes à la limite du surréalisme. Espérons que ce soft à l'humour débridé sera le premier d'une longue série.

TEE OFF

Sortie prévue : fin décembre 1999

Acclaim prend les devants et innove une fois de plus en sortant le premier jeu de golf sur Dreamcast, Tee off, qui nous vient tout droit du Japon. Le look manga et l'apparence Super Deformed des personnages sont là pour le confirmer. Grands consommateurs de golf, les Japonais ont pensé Tee off pour qu'il soit accessible au plus grand nombre. Vous pourrez ainsi goûter aux joies et aux plaisirs du green sans vous prendre la tête avec les complications de ce sport. On retrouve cependant toutes les options indispensables au bon déroulement du jeu. Il vous sera possible d'agir sur le choix des clubs ou de la balle en fonction des terrains. Comme le plaisir ne vaut que s'il est partagé par tous (une autre phrase du jour), vous pourrez même inviter trois de vos camarades à taper dans la balle avec vous. Tous à vos clubs !

IL ÉCRIT COMME IL PARLE

Loïc, un de nos rédacteurs sur DM 1 est reparti chez lui pour la rentrée des classes. Que ceux qui s'inquiètent de ne pas le voir dans les colonnes du numéro 2 se rassurent : sa rentrée semble s'être bien passée, comme en témoigne la lettre qu'il nous a envoyée. Depuis cette lettre, un mail est arrivé à la rédac dans lequel il disait qu'il était allé au ciné... Tant qu'il mange bien!

Sega sera aussi présent aux Wind Awards,

le 12 décembre prochain à Paris (on dirait un message personnel...).

Baldur's Gate

Sortie prévue : courant 2000

Que ceux qui se demandent ce que devient Baldur's Gate se rassurent : il est toujours prévu dans les plannings de Sega. Toutefois, il est encore trop tôt pour envisager une date. Présenté comme un jeu utilisant pleinement les capacités Internet de la Dreamcast, il sera développé par Sega US et édité dans notre beau pays par, devinez qui ? Sega France.

BLUE STINGER

L'AVENTURE ET L'ACTION SUR DREAMCAST

REFLEXION FAITE

Une grande rasade de bazookas

Une pincée d'extra-terrestres

Une bonne dose de dinosaures

Un zeste de mutation

Qui osera goûter à ce cocktail tropical ?

Dreamcast.

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.

ACTIVISION.

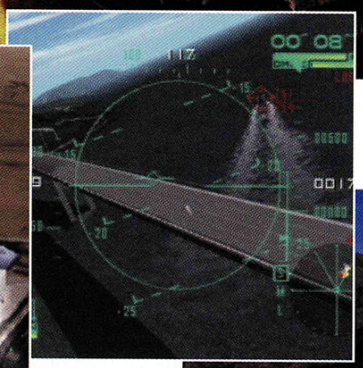
ATVI - ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com

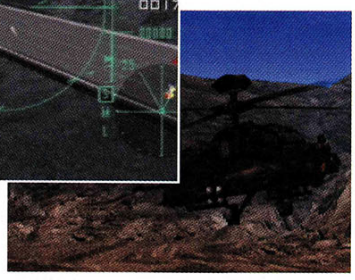
Sega, Dreamcast, Blue Stinger et Visual Memory sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Visual Memory vendu séparément.
Publié et distribué par Activision, Inc. Activision est une marque déposée de Activision, Inc.

DEADLY SKIES

Sortie prévue : février 2000

Plutôt discret sur le marché Dreamcast européen, voire totalement absent, Konami se prépare à lancer son premier jeu destiné à la console. Plus connu sous le nom d'Air Force Delta à l'étranger, ce jeu de combat aérien, sortira en France sous le titre de Deadly Skies (sans doute pour faire plus Français !). Le jeu vous enjoindra de piloter les avions de combat les plus puissants au monde pour venir au secours de la planète. Il faudra tout de même patienter jusqu'en février 2000 avant de vous prendre pour un Top Gun.





NETS D'OR
DES MEILLEURES PAGES WEB

France Télécom et ses partenaires organisent les Nets d'or. Le but est de récompenser les meilleures pages persos aux niveaux régional et national. Pour participer, vous devez vous inscrire gratuitement entre le 20 décembre (1999, bien sûr) et le 15 janvier (ben oui, 2000), en remplissant un formulaire d'abonnement en ligne dispo sur Wanadoo (www.wanadoo.fr) et sur Voila (www.voila.fr). Trophées et prix seront remis aux gagnants...

Virtua Tennis,
peut-être un des jeux les plus prometteurs de chez Sega

La qualité des graphismes et de l'animation atteint un tel niveau que ce titre pourrait presque concurrencer une retransmission télévisée de Roland-Garros. Jusqu'à présent, aucune date de sortie sur notre territoire n'a encore été annoncée. Toutefois, le plus tôt sera le mieux.

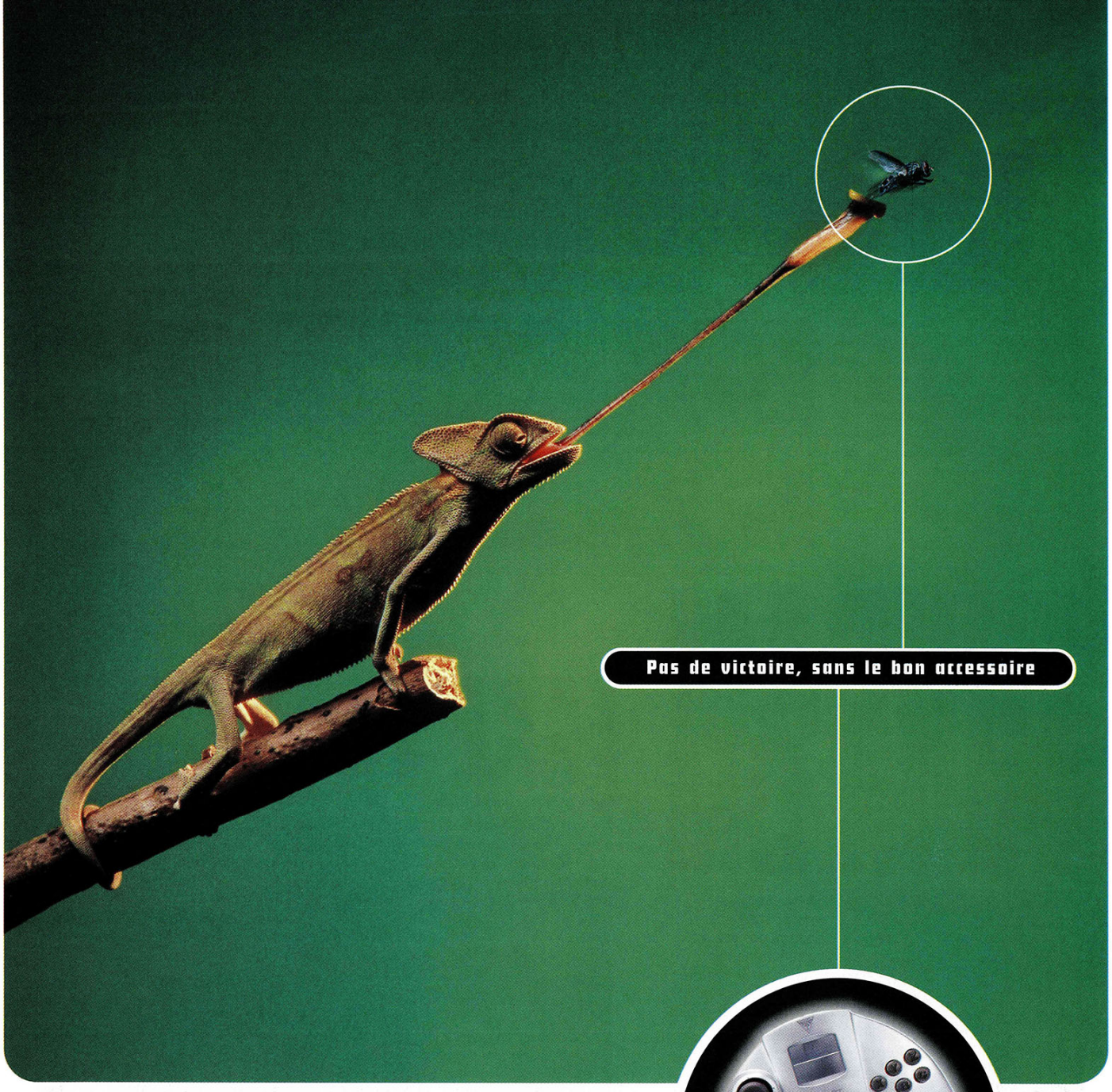
Over the Rainbow

Sortie prévue : courant 2000

Si vous avez toujours rêvé de faire partie d'un groupe de joyeux drilles, de vous vêtir en combinaison noire et de jouer avec des explosifs ou des armes à feu en tout genre, Rainbow Six va vous ravir. Avec pour point de départ une nouvelle de Tom Clancy, cette simulation de commando vous permettra de diriger un groupe d'intervention antiterroriste. Vous aurez à votre disposition tous les gadgets nécessaires pour faire un vrai feu d'artifice. On se retrouve dans le prochain numéro pour de plus amples renseignements.

Crédit photo : SDP/Mauritius

© InterAct Accessories Inc. InterAct, Quantum FighterPad, AstroPad, V3 Fx Racing Wheel and MotionPak are trademarks of STD Manufacturing Ltd. Dreamcast is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.



Pas de victoire, sans le bon accessoire

QUANTUM FIGHTERPAD™
POUR DREAMCAST™

- 6 boutons de tir
- Entièrement programmable
- Tir automatique

Les accessoires InterAct® sont conçus pour vous faire gagner. Haute technologie, précision, sensations, palpitations et montée d'adrénaline garanties.
Volants, manettes, cartes mémoire... vous trouverez toujours l'accessoire qu'il vous faut pour aller plus loin dans le jeu.
La nature est bien faite, InterAct® aussi, n'oubliez pas l'essentiel.

AstroPad™
pour Dreamcast™

V3 Fx™ Racing Wheel
pour Dreamcast™

Memory Card / MotionPak™
pour Dreamcast™

INTERACT

L'essentiel est dans l'accessoire

PERFORMANCE™ by InterAct

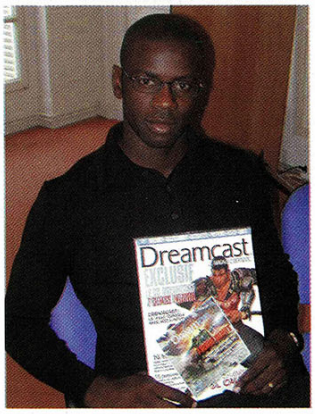
Infos produits, concours, ...
3615 Interact (2,23F/mn)
0 825 894 880 (0,99F/mn)
www.interact-acc.com

SUPREME SNOW BOARDING

Sortie prévue : courant 2000

Développé à l'origine sur PC, Supreme Snow Boarding s'apprête à dévaler les pentes de la Dreamcast. Prévu pour le deuxième trimestre 2000, ce jeu de snowboard s'annonce comme très prometteur. Plus réaliste et manifestement orienté simulation, il ne devrait pas venir empiéter sur le terrain de Snow Surfers, déjà sorti sur la console. Plus d'infos dans les numéros à venir.

THURAM POUR DM

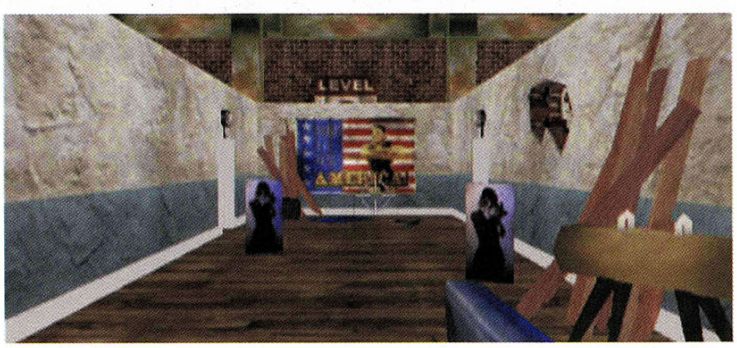


Lilian Thuram passe son temps à faire des choses extraordinaires. Après avoir qualifié la France pour la finale de la coupe du monde, il abandonne un temps sa pose légendaire de vainqueur, mi-James Bond mi-penseur de Rodin, pour s'adonner à la lecture de Dreamcast Magazine...

TAKE THE BULLET

Sortie prévue : courant 2000

Il faut bien l'avouer, la Dreamcast manque encore cruellement de jeu du style Half-Life. Sega compte bientôt remédier à ce problème avec l'aide de Red Lemon. Membre du prestigieux groupe de développeurs 5.1, la société planche actuellement sur Take the Bullet. Le soft devrait, selon toute logique, se présenter comme un bon gros jeu d'action dans lequel vous pourrez vous défouler en tirant sur tout ce qui bouge. Un mode 4 joueurs est même prévu.



Max Payne

Sortie prévue : courant 2000

On attend toujours des nouvelles de Max Payne sur Dreamcast. Je vous rappelle juste que ce jeu d'aventure-action est réalisé à la manière d'un film de John Woo. Le scénario devrait vous emmener dans les bas fonds de New York. Agent de la DEA, vous aurez pour mission de lutter contre la mafia par tous les moyens possibles et imaginables. Un joli programme en perspective.

Aussi incompréhensible que cela puisse paraître,

la mode est aux jeux de football américain. Peut-être l'effet coupe du monde de rugby ? Sega Europe a annoncé son intention de distribuer NFL 2000 sur le territoire français. Si le jeu est de la même qualité que NBA 2000, cela peut devenir intéressant.

Pas la peine de réfléchir avant de l'acheter

(après non plus d'ailleurs)

MILLENNIUM SOLDIER
EXPENDABLE

LE JEU D'ARCADE DU MILLENAIRE SUR Dreamcast.

INFOGRAMES

Rage Software plc

www.millennium-soldier.com

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 30 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 36 15 : 2,23 Frs /mn

PIMENT - ©1999 Infogrames. 1999 RAGE (Rage Games limited 1999. All Rights reserved). PlayStation and PLAYSTATION are registred tradmarks of Sony Computer Entertainment Inc. © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999.

UN APPÉTIT D'OGRE

Le monde des jeux vidéo est en constante évolution. Il ne se passe pas un mois sans qu'une société en rachète une autre. En France, le champion toutes catégories de cette discipline est Infogrames. La dernière acquisition en date du tatou n'est autre que le prestigieux éditeur-distributeur américain GT Interactive Software, spécialisé entre autres dans les titres PC. Pour mémoire, GTI est la société à l'origine de jeux aussi réputés que Driver, Duke Nukem, Total Annihilation ou encore Harley Davidson. Ce rachat place Infogrames parmi les plus gros groupes mondiaux de l'industrie du jeu vidéo. Rien n'a encore été annoncé concernant d'éventuelles conversions de jeux GT sur Dreamcast, mais compte tenu de la politique d'ouverture d'Infogrames, on ne peut qu'être confiant.

INFOGRAMES

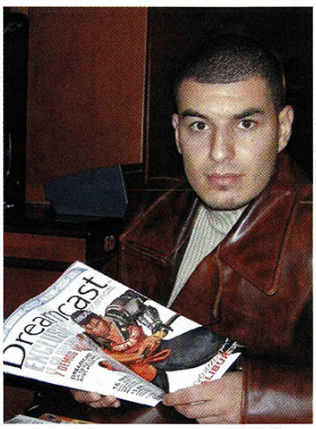
UN NOUVEAU DÉFI POUR ROCCO

Apparemment, Rocco Siffredi n'a pas apprécié le défi que lui a lancé un lecteur septique de DM. Il tente de renouveler l'exploit de la publicité de TrickStyle avec le mag Dreamcast officiel.

Concentration. Attention, maintenant sans les mains !

UN LECTEUR PRESTIGIEUX

Après son tube "Vous m'avez trahi", Kamel délaisse un temps Cheb Mami pour lire tranquillement Dreamcast Magazine. La découverte de l'Officiel est un moment à savourer en toute quiétude et, visiblement, le chanteur du groupe Alliance Ethnique n'apprécie pas d'être dérangé pendant sa lecture.



FOU DE FOOT

Sortie prévue : courant 2000

Développée par Sega, la série des Virtua Striker est réputée pour être l'une des meilleures simu de foot. Après un passage remarqué en salles d'arcade au Japon, Virtua Striker 2000 ne devrait plus tarder en Europe sur Dreamcast.

Annoncé lors du dernier E3,

V-Rally, l'un des plus gros succès d'Infogrames, devrait voir le jour sur Dreamcast courant 2000. Ce jeu de course réaliste devrait se positionner comme le grand concurrent de Sega Rally. Affaire à suivre.

APRÈS LES VOITURES...

Cette information ne concerne pas directement l'Europe, mais la Dreamcast étant une console à vocation internationale via Internet, elle devrait très vite toucher la planète entière. Le 12 octobre dernier, Sega Enterprises Ltd et Swatch, le célèbre horloger Suisse, ont conclu un accord. Ce partenariat concerne l'utilisation de la technologie Internet. Grâce à ce rapprochement, je cite le communiqué de presse, on devrait bientôt voir apparaître "dans l'environnement Sega, l'intégration du temps Internet Swatch". Dans un langage clair, cela veut dire que dans un avenir proche vous pourrez lire l'heure sur le site Sega avec un visuel Swatch. De cette collaboration devraient également naître des nouveaux jeux utilisant l'identité de Swatch et de Sega. Je ne vois pas trop ce que cela peut donner. Peut-être les maîtres du temps ?

F1 WORLD GRAND PRIX
for Dreamcast

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

CEDRIC.
TON REPAS
EST DANS
LE FOUR.

TOUT LE CHAMPIONNAT DE F1 EN 128-BIT, N'OUBLIEZ PAS DE PRENDRE DES FORCES.

FORMULA ONE : les sensations vous attendent au tournant.

Les grands prix à la télé, vous ne les aviez jamais vu comme ça.

Pourtant tout est officiel : pilotes, circuits, voitures et écuries...

La différence, vous êtes au volant. Mettez des gants, le four ça brûle.

www.dreamcast-europe.com

VIDEO SYSTEM SEGA

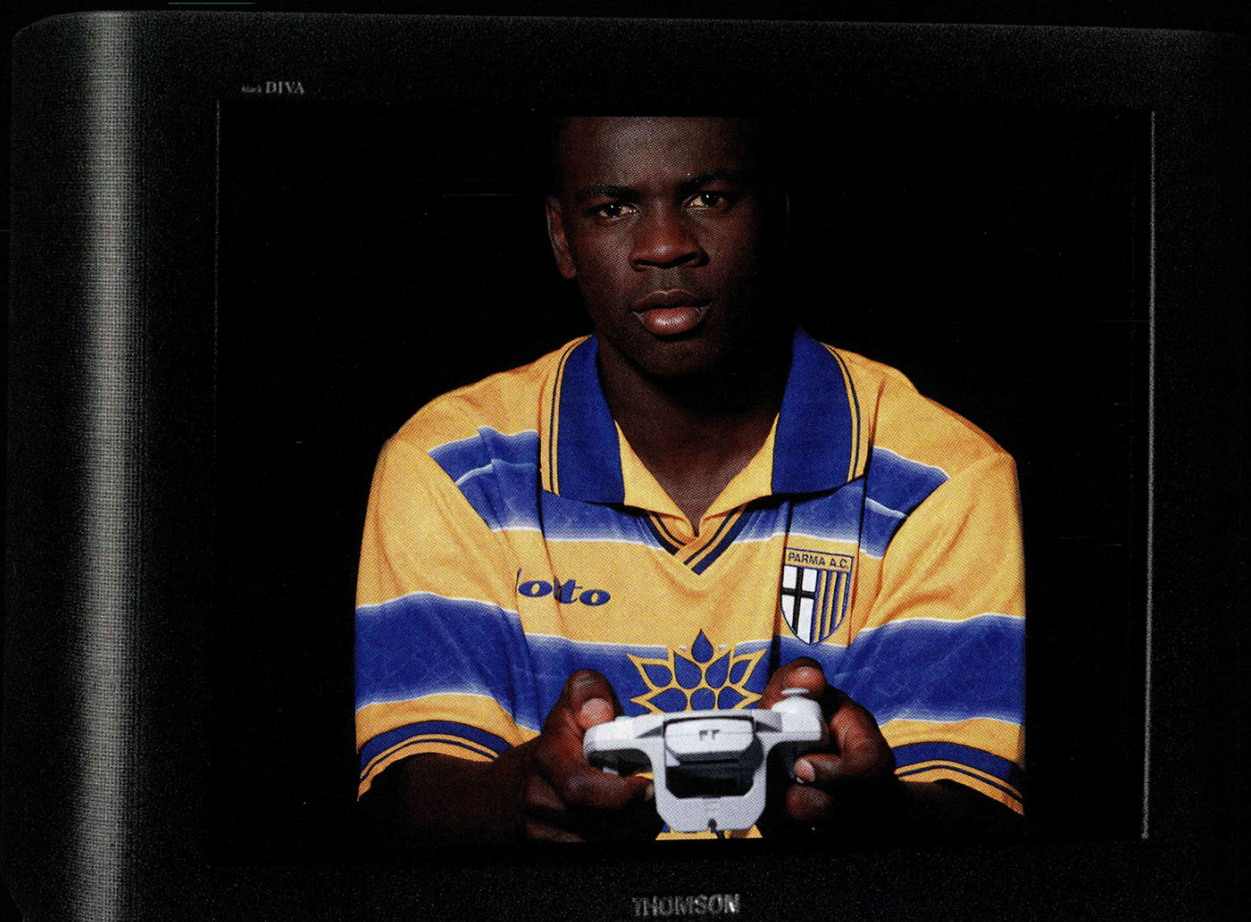
Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
"An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited"-"© 1999 VIDEO SYSTEM"- Published by Video System Co., Ltd. Developed by Video System Ltd.

Dossier

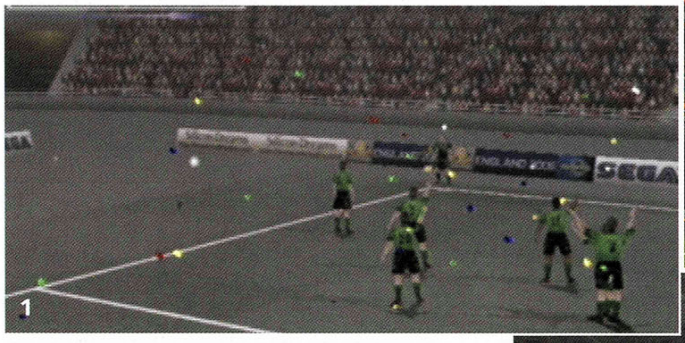
réalisé par Pierre Puttemans



CHAMPIONS

Deux jeux de foot sur Dreamcast ? Si Desproges avait aimé le foot – et le ciel sait combien il le détestait ! –, chargé de présenter ce dossier, il aurait pu écrire quelque chose comme ça : "Sont-ils assez bons pour déchaîner la passion des footballeurs de salon, mangeurs de pizzas et avaleurs de bière, éructant de virils jurons en maltraitant leur manette ? Sont-ils dignes d'un peuple fier et râleur devenu champion du monde ? Bref, qu'ont-elles vraiment dans le ventre, ces deux galettes à crampons rondes comme un ballon ?" Mais assez de pseudo-Desproges, entrons d'un dribble chaloupé dans le vif du sujet : le test d'UEFA Striker, l'avant-première de Sega Worldwide Soccer 2000 et l'avis exclusif de deux champions du monde, Lilian Thuram et Thierry Henry. À Dreamcast Magazine, on ne fait pas les choses à moitié.

DU MONDE !



UEFA Striker ne pouvait pas rester longtemps sans concurrence sur Dreamcast. Sega – c'est sa console, après tout ! – se lance à son tour dans la simulation de football avec World Wide Soccer 2000. Avant-première.

1> Liesse collective des verts sangliers sedanais.
2> Patrice Loko vient de marquer. Un joueur précieux moralement pour ses partenaires : c'est bien connu, Loko motive...
3> Sega n'a obtenu le droit d'utiliser les vrais noms des joueurs que pour la France et le Royaume-Uni. D'où ce drolatique Batistoota.

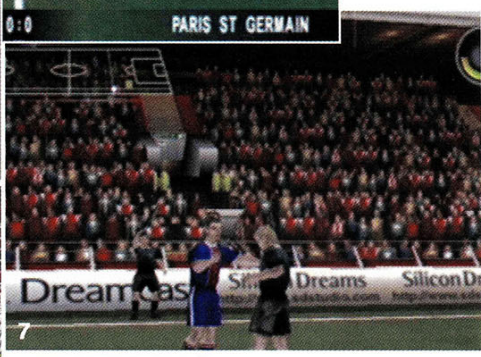
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000

SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO •

Mazette, quelle banque de données ! Un vaste choix d'équipes s'offre au joueur, accompagné de tous les genres de compétitions dont on peut rêver. Vous pouvez vous jouer un petit championnat de France, une Liga (Espagne), la série A du Calcio (Italie) ou la Premier League (Angleterre), sans oublier la Bundesliga (Allemagne) ou la Major League Soccer (USA). Heu ! Il manque encore pour être complet la mention des divisions d'élite néerlandaises, écossaises et japonaises, mais j'ignore complètement comment elles se nomment (le sans-faute partait bien, pourtant). Mais vous ne disputez pas seulement des championnats, loin de là. Des tournois, et des coupes, aussi, à foison, de pleines brassées. Nationales, d'Europe, du monde, tout ça. Vous pouvez même vous monter une formule du type de la ligue des champions, qui commence par des groupes pour finir en élimination directe.

UNE SUPER LIGUE DANS LE SALON

Mais là où ça devient encore plus fort, c'est que toutes les compétitions sont paramétrables. Rien ne vous empêche de sélectionner les meilleures équipes des nations précitées pour les associer en un grandiose championnat garanti pur fric des plus grands clubs européens ! Puisqu'on parle d'argent, Anelka fait bien partie de l'escouade bleue. Parce que les équipes nationales sont également de la revue, je ne l'avais pas encore dit ? Mais si, je l'ai dit, j'ai parlé de coupe du monde. Vous sous-entendez que je fais mal mon travail, ou quoi ? Les équipes nationales, donc. Si vous m'interrompez sans arrêt, on n'y arrivera jamais. Rajoutez donc une pincée de sélections patriotiques dans votre super championnat du n'importe quoi. Invitez des copains, Roger Zabel



4> Présentation des équipes au public.
5> Étrange : à l'entrée des équipes sur le terrain, quelques joueurs sont déjà autour du rond central !
6> Kluivert, pardon... Klivurt, l'attaquant néerlandais, vient de marquer contre la Suède.
7> Il a beau protester, il va y avoir droit : carton jaune, jeune homme !
8> Et si on se la jouait "Et 1, et 2, et 3-0..." ?

(obligatoire, ça), Lætitia Casta (parce que je l'aime bien), prévoyez des pizzas, des bières, et vous allez bien vous amuser. Et puis finalement, oubliez Roger Zabel, les copains et Sega Worldwide Soccer 2000, Lætitia se déguste nature. Mais on m'apprend à l'instant qu'elle se refuse à rendre visite personnellement à nos 500 000 lecteurs: aussi, revenons au jeu de foot dont il est malgré tout (un peu) question ici. Si, sérieux : regardez les images, vous voyez bien qu'on parle d'un jeu de foot!

UN PEU DE SÉRIEUX

Passes, tirs, contrôles, tacles, têtes plongeantes, reprises de volée, petits coups vicieux dans les tibias, tout est possible, comme chez Morandini. C'est toujours un vrai plaisir que d'appuyer sur une simple touche du pad et de voir son joueur s'élever dans les airs puis propulser d'un ciseau retourné le ballon dans la lucarne. Depuis le temps que j'essaie le samedi matin avec mon équipe alors qu'une simple pression du doigt suffit ! Aux trois touches sont affectées des fonctions distinctes suivant que vous êtes ou non en possession du ballon. Exemple : avec le rouge, on fait une passe à ras de terre si l'on est à l'attaque ou l'on plonge en défense dans les pieds de l'adversaire pour lui piquer le ballon d'un sliding tackle dans les règles de l'art. Enfin, les règles de l'art... Les fautes sont nombreuses (vous n'êtes pas censé, par exemple, tacler la cheville par derrière...) mais, après tout, les blessures ne sont que virtuelles. D'ailleurs, je n'ai pas vu de joueur sortir blessé, et j'y suis pourtant allé de bon cœur plusieurs fois. Blessé, non, mais expulsé, si ! Parce que les cartons, jaunes et rouges, ne sont pas virtuels, eux : même si l'on peut paramétrer la sévérité de l'arbitre, activer ou pas les hors-jeu, décider des conditions météo ou les rendre aléatoires et autres réglages de même acabit.

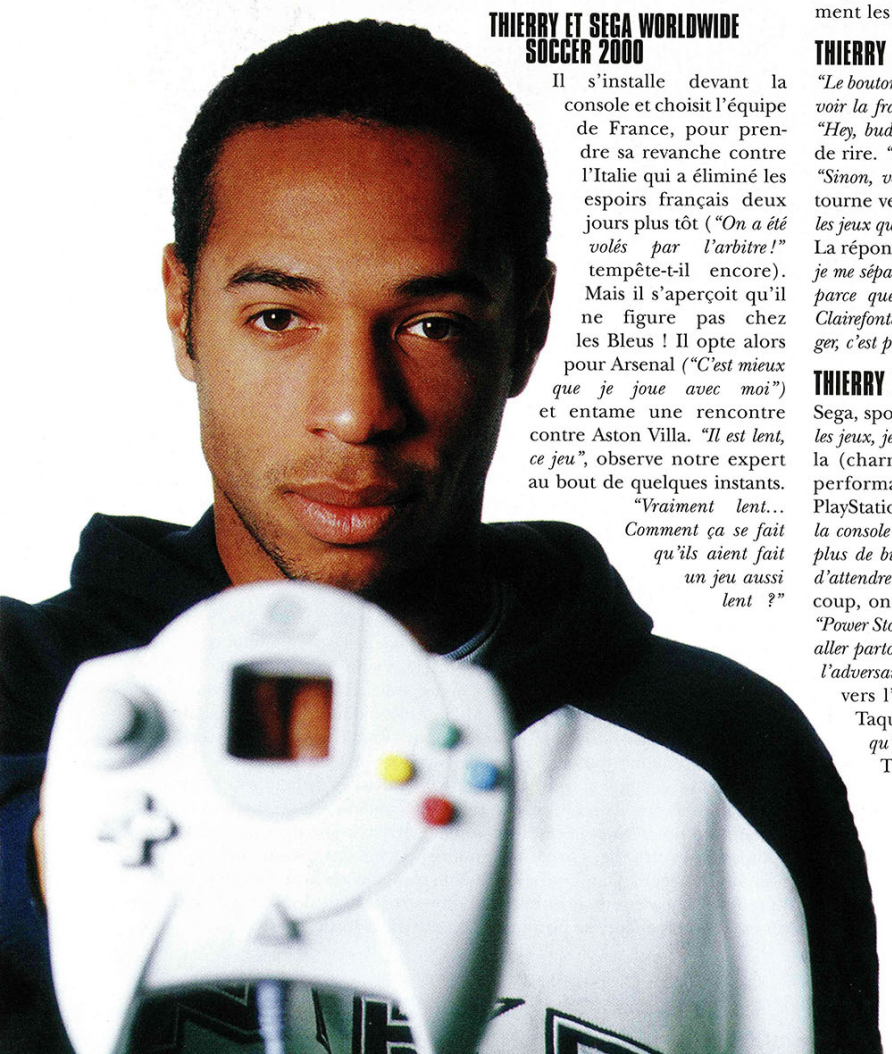
RONALDOE CONTRE BATISTOOTA

Durant le match, chaque fois qu'un joueur marque un but, son nom s'affiche tandis qu'il se livre à des manifestations de joie. Et l'on s'aperçoit que si les joueurs français et britanniques sont présentés sous leur vrai nom, ce n'est pas le cas des ressortissants d'autres championnats. Ronaldo devient ainsi Ronaldoe sous le maillot de l'Inter Milan et Ronaldoh sous celui du Brésil. Genre : mais non, on n'a pas utilisé son nom ! Rigolo aussi, Anelka (ça y est, je savais bien depuis tout à l'heure que j'avais un autre truc à dire sur lui) se voit rebaptisé Anelker si vous jouez le Real Madrid. Et Sidann à la Juventus! Impayable ! Ajoutons pour faire le tour du problème qu'un mode d'entraînement complet vous permet de vous aguerrir avant de vous lancer en compétition officielle. On aurait pu aussi parler des commentaires, mais non. Bon d'accord, j'explique : ils étaient en anglais sur la version bêta testée. Et puis voilà, je viens de le dire, c'était une version bêta, donc non définitive: on ne peut pas encore se prononcer, on attend la sortie.

JE ME SÉPARE RAREMENT DE MA CONSOLE

Après être restés cinq heures bloqués à l'aéroport, nous avons pu enfin rencontrer en Angleterre le N° 14 des gunners (canonniers) d'Arsenal. Ça valait le coup : interview d'un passionné de consoles face à Sega Worldwide Soccer 2000.

Colney, à une cinquantaine de kilomètres au nord de Londres. Nous avons rendez-vous dans le centre d'entraînement flambant neuf d'Arsenal Football Club. Avec l'un des champions du monde de l'équipe, Thierry Henry, le plus jeune des trois (les deux autres sont Patrick Vieira et Emmanuel Petit). Et le plus passionné de jeux vidéo. *"On vient vous montrer un nouveau jeu de foot..."* Un éclair s'allume dans l'œil de l'ailier volant lorsqu'il répond avec gourmandise : *"Il va falloir que j'y joue... C'est quoi ?" "Sega Worldwide Soccer 2000."*



THIERRY ET SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000

Il s'installe devant la console et choisit l'équipe de France, pour prendre sa revanche contre l'Italie qui a éliminé les espoirs français deux jours plus tôt (*"On a été volés par l'arbitre !"* tempête-t-il encore). Mais il s'aperçoit qu'il ne figure pas chez les Bleus ! Il opte alors pour Arsenal *("C'est mieux que je joue avec moi")* et entame une rencontre contre Aston Villa. *"Il est lent, ce jeu"*, observe notre expert au bout de quelques instants. *"Vraiment lent... Comment ça se fait qu'ils aient fait un jeu aussi lent ?"* *"Euh... Virtua Striker, le prochain Sega, ne sort qu'en janvier." "Ah ! Je le connais, celui-là, j'ai la borne d'arcade chez moi, la même que dans les cafés !"* Tout en discutant, il s'active sur son pad et réussit une reprise de volée acrobatique à la réception d'un centre : but ! *"C'est Kanu qui marque"*, note l'attaquant tricolore. Il se retourne alors vers le Nigérian. L'immense (presque deux mètres...) Nwanko Kanu a, en effet, déplié sa grande carcasse sur le canapé juste derrière nous et regarde le match. *"Hey, buddy !"* (hé, mon pote !) lui lance Titi. Ces deux-là sont manifestement les deux meilleurs amis du monde.

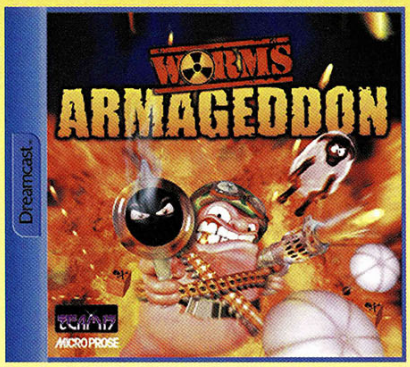
THIERRY ET LA CONSOLE

"Le bouton de tir, c'est B ?" se renseigne l'enfant des Ulis. *"Oui, c'est ça." "On va voir la frappe de balle de Kanu..."* annonce-t-il. Il déclenche un tir... à côté. *"Hey, buddy !"* lance-t-il à nouveau à son partenaire d'attaque dans un éclat de rire. *"Les gestes des joueurs sont bien faits, mais dommage que ce soit si lent..." "Sinon, vous aimez quoi, comme style de jeu ?"* Il quitte l'écran des yeux et se tourne vers moi. *"Les jeux de sport, de rôle, de baston, même la plate-forme : tous les jeux quand ils sont bons." "Et vous jouez souvent, en stage ou en mise au vert ?"* La réponse fuse sans l'ombre d'une hésitation : *"Ah oui ! Moi, j'aime ça, donc je me sépare rarement de ma console. Je joue moins quand je suis chez moi. Peut-être parce que je m'ennuie moins... Quand on est en sélection, par exemple à Clairefontaine, c'est vrai qu'il n'y a pas grand-chose à faire. Quand on va à l'étranger, c'est pareil, on s'ennuie. Avec la console, le temps passe plus vite."*

THIERRY ET LA DREAMCAST

Sega, sponsor d'Arsenal, a bien fait les choses et Titi a sa Dreamcast. *"Mais les jeux, je les ai achetés moi-même"*, fait-il remarquer, un coup d'œil en coin à la (charmante) représentante de Sega ! Que pense l'international des performances de la bête comparées, par exemple, à celles de la PlayStation ? *"J'aime pas trop la PlayStation. Il y a des bons jeux, mais je trouve la console trop lente. Les temps de chargement... Avec la Dreamcast, comme il y a plus de bits, automatiquement les graphismes sont meilleurs. Et t'as pas besoin d'attendre 20 minutes avant que le jeu se mette en marche !"* Tiens, tout d'un coup, on est passé au tutoiement. Alors Titi, c'est quoi ton jeu préféré ? *"Power Stone. C'est un des meilleurs jeux de combat auquel j'ai jamais joué. Tu peux aller partout dans la pièce, t'accrocher aux rideaux, lancer des objets du décor sur l'adversaire... Il est vraiment bien. Contrairement au jeu, là..."* Il se retourne vers l'écran où tourne toujours Worldwide Soccer, et éclate de rire. Taquin, le Titi ! *"Non, il est pas mal"*, tempère-t-il, *"mais c'est dommage qu'il soit si lent..."* On aura compris le principal reproche fait par Thierry Henry à la simulation de Sega ! Une conclusion ? *"Moi, la console, ça fait longtemps que j'y joue, et j'y jouerai encore longtemps, je pense. Il n'y a pas d'âge. Même à 35 ou 40 ans, je jouerai toujours. Peut-être moins qu'avant, bien sûr, mais j'y jouerai..."* L'heure de l'entretien tire à sa fin. Une petite séance photo rien que pour les lecteurs de Dreamcast Magazine, une cordiale poignée de main, et retour vers l'horrible avion. Mais c'est une autre histoire...

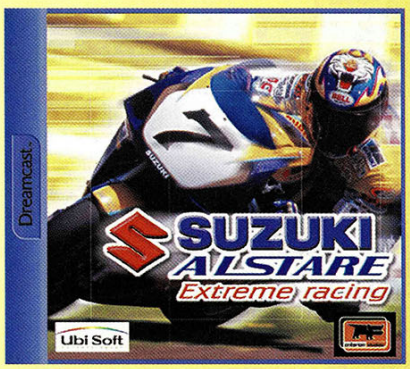
Retrouvez les meilleurs jeux Dreamcast™ chez Géant !



C'est toujours agréable de se descendre un petit ver entre amis !

La référence des simulations de monoplaces.

Au diable les règles de bonne conduite! Payez-vous l'ultime Roadster...



Défiez Stéphane Chambon dans le jeu officiel du Team Suzuki Alstare !

Le jeu de rôles qui a conquis le Japon, en version française ! Sortie Janvier 2000

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 - 24h/24h (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

© 1999 Ubi Soft Entertainment. © 1999 Ubi Soft Entertainment. "MONACO GRAND PRIX" © racing simulation 2" et "Ubi Soft" sont des marques déposées par Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. "MONACO GRAND PRIX" et "GRAND PRIX DE MONACO" sont des marques déposées par A.C.M., Automobile Club de Monaco. Tous droits réservés. Licensed From ESP by Ubi Soft Entertainment Original Game © 1998 SEGA ENTERPRISES, LTD. / ESP English / French / German translation © 2000 Ubi Soft Entertainment. © 1999 Hasbro Interactive Inc. © 1999 Team17 Software Ltd. Tous droits réservés. Publié par Hasbro Interactive Inc. Développé par Team17 Software Ltd. © 1999 Criterion Software Ltd. Published by Ubi Soft Entertainment under licence from Criterion Software Limited. All other trademarks belong to their respective holders. © Alstare 21.8.98 © 1999 Criterion Software Ltd. Edité par Ubi Soft Entertainment sous licence Criterion Software Limited. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclusive de leurs sociétés respectives. © Alstare 21.8.98

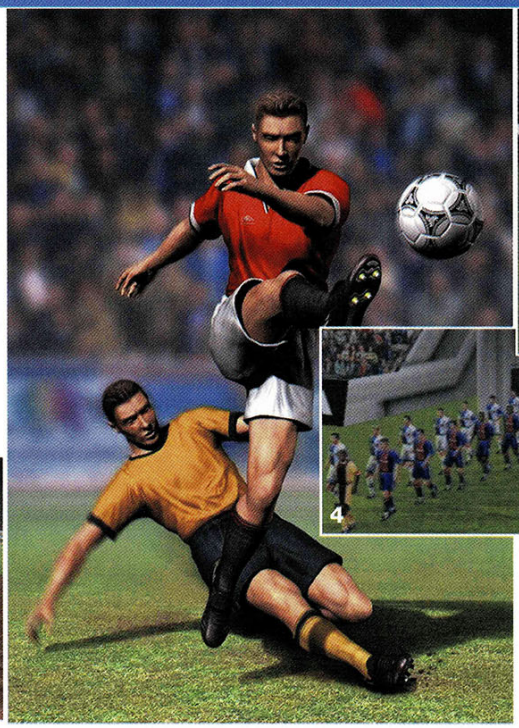
Genre
Simulation de football

Nombre de joueurs
1 à 4

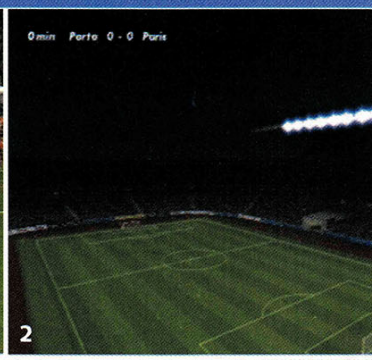
Disponibilité
Maintenant

UEFA STRIKER

Comme le martèlent les supporters de l'OM, ce titre restera "à jamais le premier". Que vaut une console sans son jeu de foot ? Infogrames est le plus prompt à reprendre de volée le défi. UEFA Striker offre au possesseur de Dreamcast ses premières sensations footballistiques. Coup d'envoi.



1



2

3

4

5

1> Penalty pour Andorre à la 43e. Seul Barthez peut éviter à la France une humiliation cuisante...
2> On peut paramétrer l'horaire du match et les conditions climatiques, ou au contraire laisser faire le hasard. Ici, c'est la nuit et il pleut.
3> Les joueurs débouchent du tunnel pour pénétrer sur la pelouse.
4> L'entrée majestueuse des équipes sur le terrain.
5> Le ralenti de derrière les buts le prouve : le gardien ne pouvait rien contre ce boulet de canon.

Toutes les plus grandes équipes d'Europe ! Mis à part le fait que leurs noms sont hautement fantaisistes, les plus prestigieux clubs européens sont, avec UEFA Striker, de la partie. Il faut juste traduire Blancos de Madrid par Real, Azzuri di Milano par Inter, Bruxelles par Anderlecht ou Verdes de Lisboa par Sporting de Lisbonne. L'habitué des joutes continentales chères au couple Roger Zabel-Guy Roux s'adaptera très vite. Pas beaucoup d'importance, en effet, dans la mesure où tous les joueurs sont les vrais. Ce qui nous offre, du coup, un casting réunissant toutes les plus grandes étoiles. Anelka, 130 millions ? Il y est. Aux Blancos de Madrid, justement. Ronaldo, plus de 150 millions ? Bien sûr, et il n'a pas mal au genou. Zidane ? Pas de problème, à Turin, mais sans sa calvitie naissante ! Thuram est pourtant bien noir. Il est vrai que son implication dans le projet (lire notre interview plus loin) aurait rendu impossible toute erreur. Et Barthez est aussi crâne d'œuf que nature. Bon point donc, globalement, pour la représentation de ces vedettes à fracasser le box-office. Il est vrai qu'Infogrames, grâce au récent rachat de la société américaine GT Interactive Software, atteindra sur l'exercice 2000-2001 le chiffres d'affaires d'**un milliard de dollars** ! De quoi se payer une belle équipe.

Bon point aussi pour les compétitions auxquelles il est possible de prendre part : ligue des champions, coupe de l'UEFA, coupes et championnats nationaux ou paramétrables à l'envi, coupe du monde... Vous pouvez rejouer toutes les épreuves qui font battre le cœur de la planète football. Mais une nouvelle fois, leur nom est inventé : trophée des champions, à la place de ligue, et même coupe de l'EFA, au lieu de coupe de l'UEFA, alors qu'UEFA est dans le titre du jeu ! Il faudra qu'on m'explique comment Infogrames a négocié sa **licence officielle**.

OH ! UN MODULE ORIGINAL !

Avant de se lancer, il est plus prudent de s'intéresser au module d'entraînement, d'ordinaire plutôt rébarbatif, en comparaison du grand frisson qu'offrent les vrais matchs. Ici, une excellente trouvaille incite le joueur à passer du temps à s'exercer. En s'adonnant à cinq gammes d'exercices (tirs, passes, défense, penalties et combinaisons), il acquiert des certificats qui lui ouvrent l'accès à de nouvelles compétitions. Ainsi, ce n'est qu'en obtenant le premier diplôme, celui de joueur UEFA, que vous gagnez le droit de jouer les équipes nationales. Plutôt motivant ! Mais j'entends déjà au loin le grondement du virage nord : après l'entraînement et les certificats, le match. L'entrée des joueurs, que l'on voit monter d'un pas conquérant les dernières marches du tunnel avant de déboucher sur un stade gigantesque modélisé en 3D, est parfaitement réalisée. Les commentaires, signés de la doublette (estampillée Canal +) Éric Besnard et Jean-Luc Arribart, nous mettent immédiatement dans l'ambiance : il ne manque plus que les gosses qui braillent derrière, et on se croirait devant sa télévision ! Petit reproche néanmoins sur les commentaires en question : leur ton sonne souvent juste, ce qui n'est pas une mince performance, mais le recours systématique au "il" à la place du nom du joueur rompt l'impression de réalisme : "Il passe à droite, il cherche à trouver l'espace, il dégage vers l'avant..." Les joueurs qui ont droit à la prononciation de leur patronyme sont rares, un seul par équipe. Et à la Juve, c'est del Piero, pas Zidane ! On aurait pu faire prononcer plus de noms aux commentateurs, leurs interventions en auraient été considérablement bonifiées. Mais soit.

Editeur	Accessoire	Site Web	Note Dreamcast magazine
Infogrames	**VM**	**www.uefa-striker.com**	★ ★ ★ ★ ★ ★

6

7

8

6> Lucarne ! On appelle ça décrocher la toile d'araignée.
7> Entraînement au penalty : visez le rectangle vert.
8> Et de deux ! Ça vaut bien une petite danse...

"Quand les mouettes suivent le chalutier, c'est qu'elles pensent que des sardines seront jetées à la mer"

Éric Cantona

TROP DUR

Là où nous sommes moins d'accord, c'est sur le chapitre de la jouabilité. En quatre mots comme en cent, c'est trop dur ! Je veux bien ne pas être le plus habile des joueurs de cyber-foot (bien que mon expérience commence à se faire considérable), je dois bien constater que la difficulté est mal dosée. Pourquoi ne pas avoir proposé par exemple trois niveaux différents, débutant, amateur et professionnel ? Au lieu de quoi on s'échine à courir après le ballon dès lors que les adversaires le font un peu tourner, on se prend une pluie de cartons, jaunes et rouges, en tentant de les stopper, bref on s'énerve à tenter en vain de contrer un adversaire virtuel bien plus fort que soi. Les dieux des simulations de football en jeu vidéo tireront sans doute leur épingle du jeu, mais au détriment de tous les autres. Évidemment, contre un adversaire humain, le problème ne se pose pas.

Reste la bonne animation globale, même si les ralentis font apparaître de fâcheuses saccades dans les changements de direction des joueurs, qui auraient gagnées à être calculées à l'aide de la capture de mouvements de joueurs réels. La maniabilité est tout à fait correcte, ce qui permet de réaliser tous les coups du football à l'aide de trois touches, auxquelles il convient d'ajouter deux autres qui servent à contrôler le ballon et à sprinter. Une ultime option retient enfin l'attention : les quatre "matchs de légende". Vous prenez en main l'équipe menée à un certain moment de la partie d'une finale réelle de coupe d'Europe (par exemple, le Rapid de Vienne contre le PSG, ou Manchester face au Bayern) pour annuler le résultat en marquant entre un et quatre buts. Louable effort d'originalité à mettre au crédit d'UEFA Striker. Au total, nous sommes en présence d'un bon jeu, mais notre petit doigt nous dit que les ténors du genre ne tarderont pas à venir chatouiller Infogrames sur la Dreamcast...

Jouabilité 6/10
La note serait meilleure sans le mauvais dosage de la difficulté.

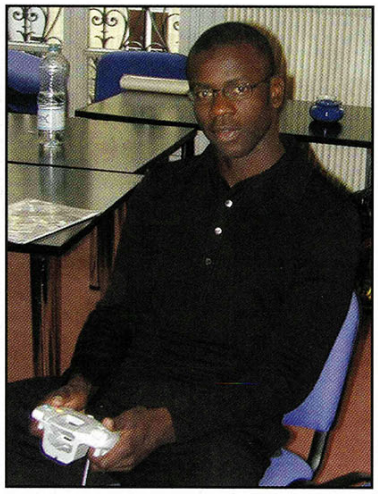
Graphisme 7/10
De la belle ouvrage, qui pâtit néanmoins d'une animation parfois peu réaliste.

Son 8/10
Acclamations bien rendues et bons commentaires, mais trop peu de noms de joueurs prononcés.

Durée de vie 7/10
Vous êtes dégoûté tout de suite ou le challenge est à la mesure de votre dextérité... et de votre patience !

Intérêt 7/10
Une bonne simulation de foot, sans qu'il y ait à crier au génie.

MON DOUBLE EST MEILLEUR QUE MOI !



Quand un champion du monde parraine un jeu de foot sur Dreamcast et qu'il est de passage à Paris, votre magazine préféré saute sur l'occasion et fonce aussitôt lui demander des explications. Rencontre avec Lilian Thuram, défenseur de l'équipe de France et du Parma AC, et joueur virtuel dans UEFA Striker.

Dreamcast Magazine : *Êtes-vous amateur de jeux vidéo ?*
Lilian Thuram : Comme tous les jeunes, c'est une chose à laquelle j'ai touché. J'étais au centre de formation de Monaco avec mon copain Marc Delaroche, le gardien de but. C'est un grand fan de jeux vidéo. C'est lui qui m'a initié à ça, en fait. Moi, au départ, je jouais à Pac-Man… (rires)

D. M. : *Dans votre vie de footballeur professionnel, avez-vous encore ce type de loisir ?*
L. T. : Déjà, en équipe de France, il y a les plus jeunes qui jouent. Pendant la coupe du monde, il y avait Thierry Henry et Trézéguet ensemble, dans la chambre, c'était plein de trucs partout… En mise au vert, en Italie, ils sont aussi vachement fans de ça, surtout la formule 1, avec Ferrari. Ils font des petits tournois entre eux. Pas seulement entre joueurs, avec des amis aussi. Ça, c'est pas mal.

D. M. : *C'est amusant de jouer au foot sur une console quand son métier, c'est justement de jouer en vrai ?*
L. T. : Oui, de toute façon, c'est amusant. Dans les jeux vidéo, c'est le plaisir qu'on recherche, donc c'est pas comparable. La première fois que j'ai joué à un jeu de foot (je sais plus le nom), c'était avec Marc Delaroche – moi, je joue toujours avec le matériel des autres… Je m'en souviens très bien, j'avais trouvé ça extraordinaire : les joueurs faisaient des galipettes, ils se mettaient à genoux, on entendait le public, "woaaah" (il imite le bruit de la foule)...

D. M. : *En fait, c'est le réalisme qui vous intéresse…*
L. T. : Voilà, c'est ça. Quand j'étais plus jeune, je jouais avant de partir à l'école le matin. Tu pouvais jouer au tennis avec les trucs, là : tac tac (il mime avec les mains deux barres se renvoyant une balle)… Ce qu'on cherche aujourd'hui, c'est avoir au moins les mêmes sensations visuelles que quand on regarde un match. Quelqu'un qui va critiquer un jeu va regarder si ça se rapproche de la réalité ou pas.

D. M. : *Comment ça s'est passé pour UEFA Striker ? Était-ce la première sollicitation de ce type ? Pourquoi avoir dit oui cette fois ?*
L. T. : On m'avait déjà contacté pour des jeux vidéo. Mais quand on me contacte pour quelque chose, ça passe pas par moi…

D. M. : *Où en était le jeu de son développement ? Avez-vous suivi l'avancement du projet ?*
L. T. : Non, au départ, ils ont commencé, et moi j'ai joué quand c'était en phase presque terminale. Mais bon… Je ne pense pas qu'ils m'ont demandé mon avis pour changer quelque chose… Juste pour que je dise ce que j'en pensais. Mais j'ai réessayé aujourd'hui et c'est beaucoup mieux que la dernière fois. Mais bon… C'est normal aussi, puisque le jeu est terminé !

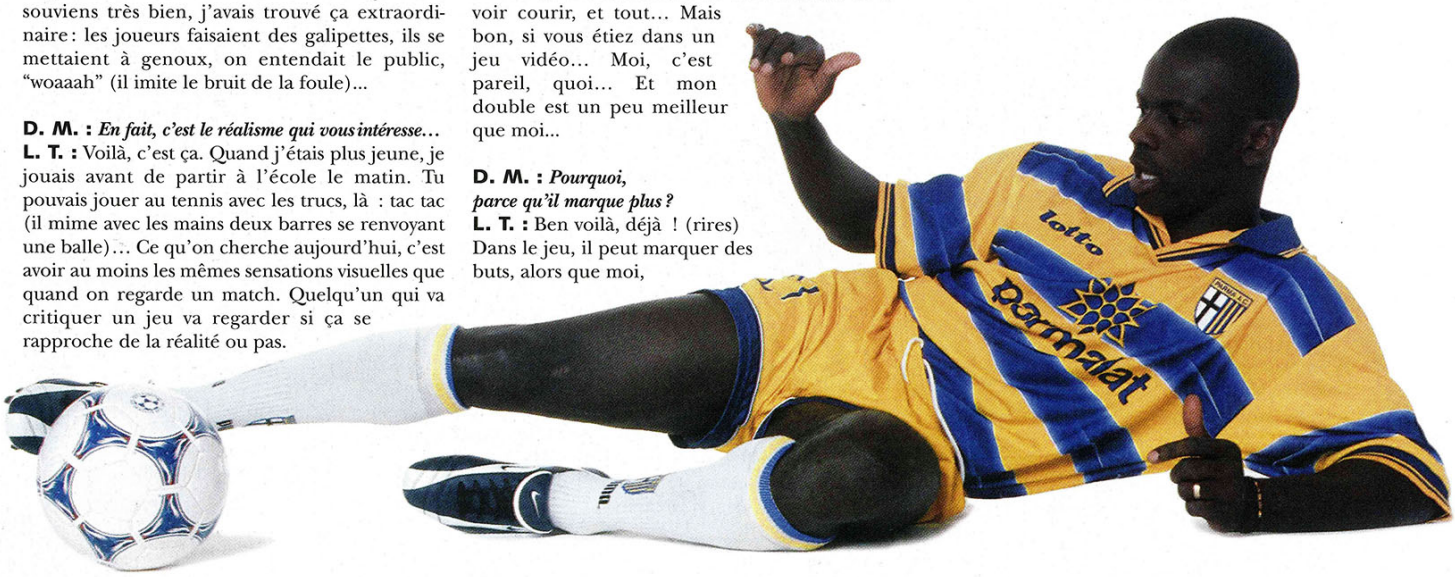
D. M. : *Un avis sur la console Dreamcast par rapport à ce que vous aviez vu dans le passé ?*
L. T. : C'est vrai que les images sont plus belles. Ce qui est un peu normal, je veux dire, c'est le progrès. Pour quelqu'un qui cherche le réalisme, je pense que c'est bon.

D. M. : *Vous voilà donc le personnage d'un jeu, et tous les gens qui vont y jouer vont vous diriger… Qu'est-ce que ça fait de devenir une créature virtuelle ?*
L. T. : Ça me fait bizarre de voir Thuram, de le voir courir, et tout… Mais bon, si vous étiez dans un jeu vidéo… Moi, c'est pareil, quoi… Et mon double est un peu meilleur que moi...

D. M. : *Pourquoi, parce qu'il marque plus ?*
L. T. : Ben voilà, déjà ! (rires) Dans le jeu, il peut marquer des buts, alors que moi, je marque pas si souvent que ça, quand même… Mais bon… Pour les jeunes, je pense que c'est bien. C'est l'époque, de toute façon. Avant, il y avait les photos Panini à collectionner et tout ça, aujourd'hui on joue aux jeux vidéo avec Thuram ! Pour l'imagination des jeunes, c'est une bonne chose. Tous les jeux, d'ailleurs.

D. M. : *Est-ce que ça aide à gagner aux jeux vidéo, quand on est champion du monde ?*
L. T. : Je crois pas, non. J'ai même essayé de déstabiliser l'adversaire, pourtant… Quand on joue avec quelqu'un, au début, y a une forme de respect, mais après deux parties, c'est fini, y a plus de respect ! (rires)

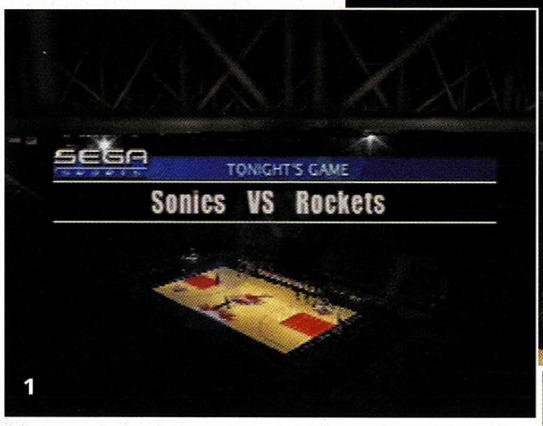
"Ça me fait bizarre de voir Thuram, de le voir courir, et tout… Mais bon, si vous étiez dans un jeu vidéo…"
Lilian Thuram

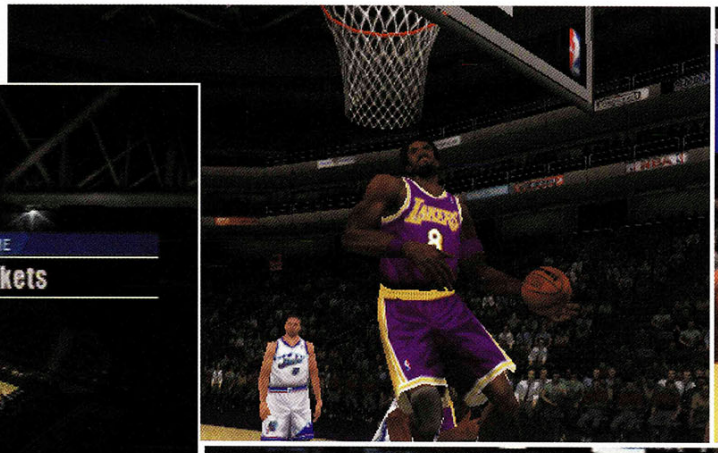


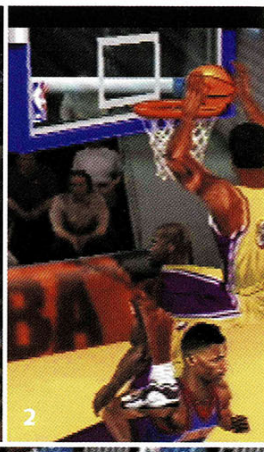
PREVIEWS

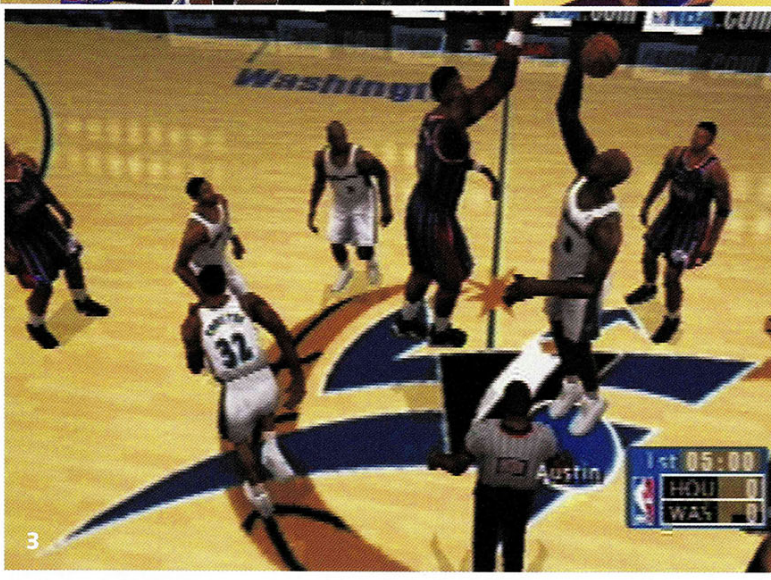
Pour ceux qui ne l'auraient pas compris, on en repasse une couche : les jeux, on aime ça ! Plus il y en a, plus on est contents. Certes, on n'est pas difficiles à satisfaire... Voici les titres qui arriveront très prochainement sur nos écrans : en avant-première.

Dream Roadsters	56
DroneZ	62
Evolution	48
NBA 2000	44
NFL Quaterback Club	64
Re-Volt	58
Shadow Man	52
South Park : Chef's Luv Shack	60









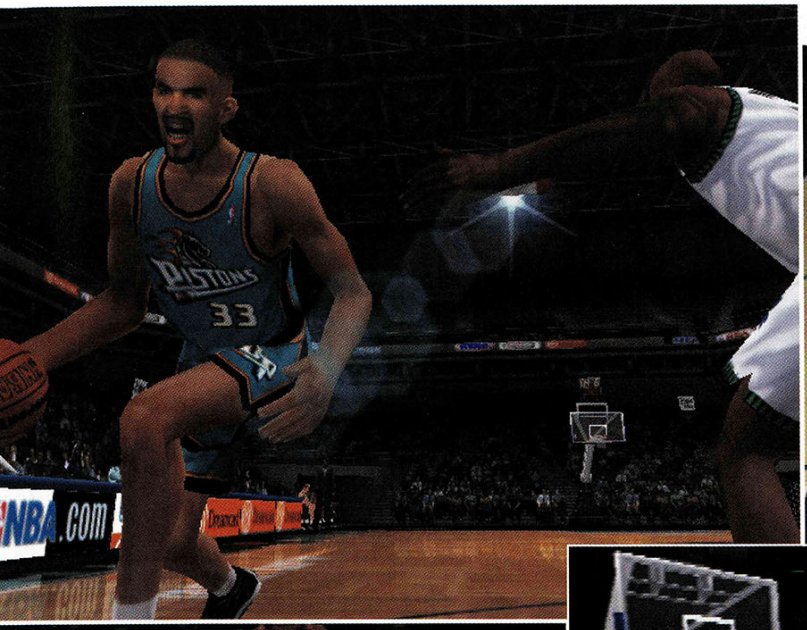
1> L'arène commence à se dessiner sur votre écran.
2> Non les gars, la Holà c'est juste pour le public!
3> Ça y est, c'est parti pour un féroce entre-deux!

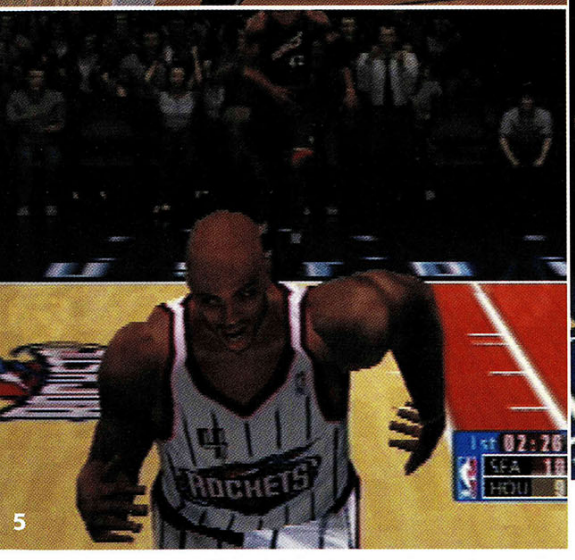
Mis à part les néophytes, que celui qui n'a jamais vu un jeu de basket sur console se lève. Eh bien! vous pouvez tous vous lever: avant NBA 2000, vous n'aviez, j'en suis certain, rien vu de tel...

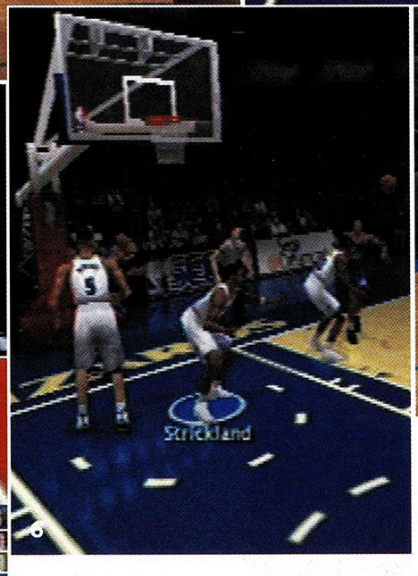
NBA 2000

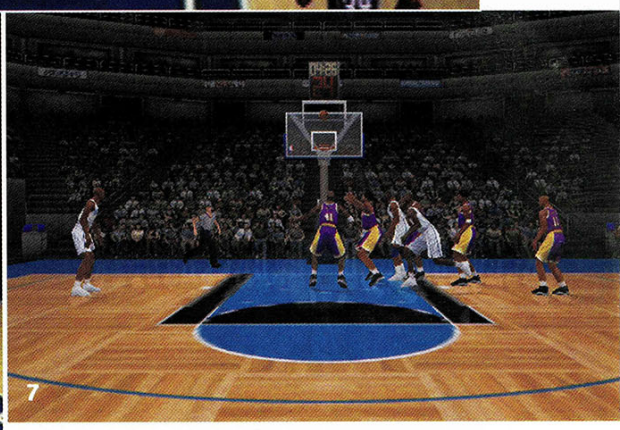
par Alexandre Etchevy

Certes, la Dreamcast a déjà vu l'apparition d'un premier titre du même genre, avec NBA Showtime : mais force est de constater que NBA 2K s'imposera sûrement comme LE jeu de basket du moment. Le premier vous offrait principalement la possibilité d'acquérir les techniques rudimentaires du basket, en jouant des deux contre deux endiablés. Mais en admettant que cette initiation ait porté ses fruits, vous vous retrouvez, ici, recruté dans les plus prestigieuses équipes du basket-ball américain. Dans le pays de la démesure et avec les pointures que l'on rencontre sur les différents terrains, vous aurez non seulement à mettre la main à la pâte, mais surtout au panier (c'est sûrement pour cette raison et par souci de concentration que les équipes ne sont pas mixtes...). Un aspect, en revanche, qui ne créera pas de discorde: la présence des modes Arcade et Simulation, car votre choix dépendra alors de vos préférences ou de votre humeur. Le premier vous permet tout simplement de vous défouler quelques minutes en profitant des nouveautés. Le second retiendra sûrement toute l'attention des grands amateurs de basket, vu le nombre des possibilités: vous pouvez créer votre équipe en opérant différents transferts de joueurs, que ce soit en début ou en cours de saison, vous pourrez aussi élaborer les techniques qui mettront en déroute vos adversaires. Rassurez-vous, ce ne sera pas aussi inextricable que certains jeux de foot américain que nous ne nommerons pas, pouvant vous laisser mariner plusieurs dizaines de minutes sans faire bouger le moindre joueur. Ici, la seule chose susceptible de vous faire perdre du temps serait de choisir parmi les 400 basketteurs, les 29 équipes de la NBA ou encore les 28 stades disséminés sur tout le territoire.









4> On a le panier mais pas de ballon dedans. Du moins, pas encore.
5> Mais vous pouvez aussi imposer votre propre angle, ainsi que votre joueur préféré.
6> Originale la position de défense ! Remarquez, c'est peut-être efficace...
7> La vue générale n'est pas mal non plus, mais il faut avoir de bons yeux.

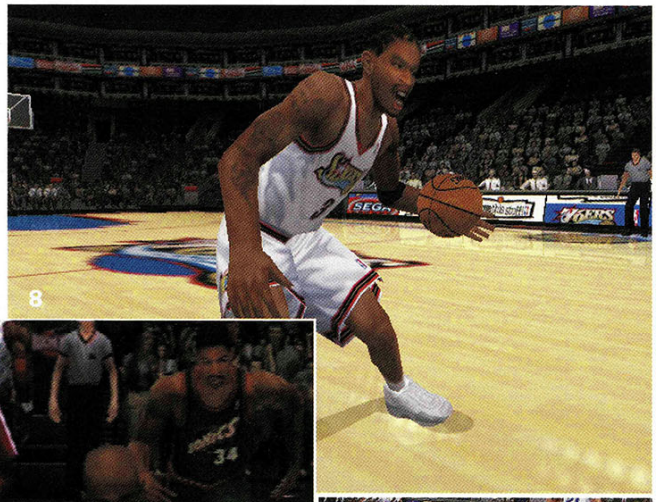
ATTENTION AU RÉALISME !

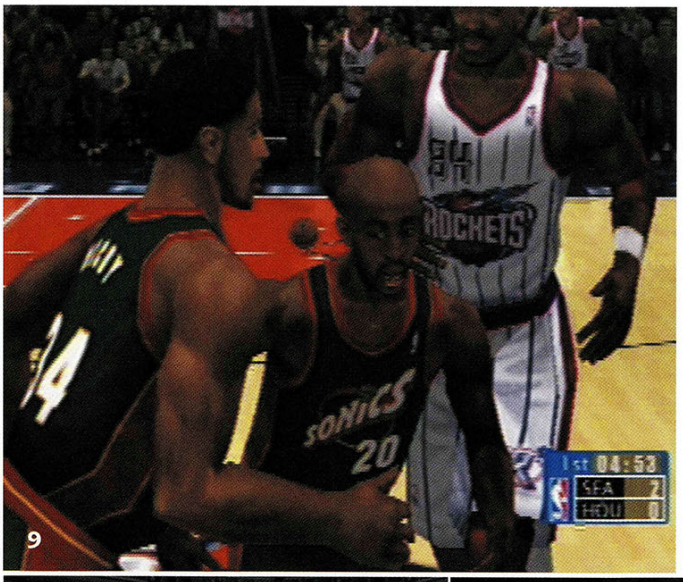
Une fois vos choix faits, il ne vous restera plus qu'à envahir le terrain. Au premier pied sur le parquet, vous sentez complètement l'immersion dans la planète basket. Il faut dire qu'on le serait à moins. Les 400 joueurs ont le plaisir de voir apparaître leur propre visage à l'écran, leur superbe mise en plis ainsi que leurs mouvements les plus caractéristiques, en tout 1 600 différents, grâce à la technique de la "Motion Capture". Selon l'allure que prend le cours du jeu, ils trahiront même certaines mimiques, du sourire aux amères déceptions. Mais il faut noter que la précision dans les détails va au-delà des limites du terrain. Si vous jetez un œil autour de vous, vous constaterez que le public n'est pas un vulgaire décor de carton pâte ; les spectateurs sont entièrement polygonés et agissent individuellement pendant le match. Il en va de même pour les entraîneurs : tout le monde participe activement et en temps réel aux péripéties des équipes. Ce qui est moins étonnant, mais tout aussi appréciable, ce sont les commentaires des journalistes sportifs qui réagissent immédiatement au déroulement de l'action. Dernier point enfin, ne vous laissez pas trop envoûter par ce réalisme : même si vous vous démenez comme un beau diable pour arriver au niveau de la NBA, le jeu n'a pas encore prévu de vous envoyer le même salaire mensuel que les joueurs...

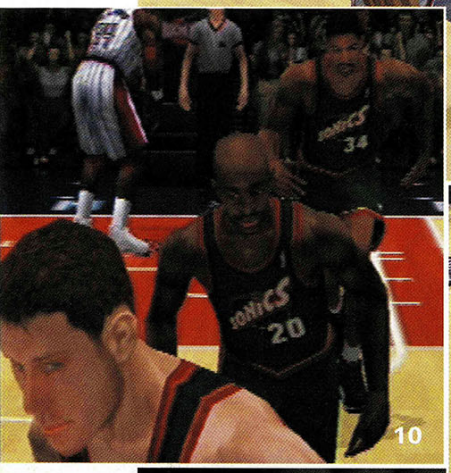
PAS DE DEMI-MESURE...

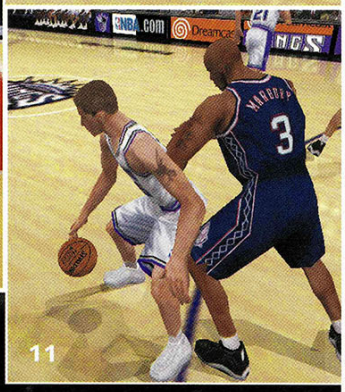
Jusqu'à il n'y a pas si longtemps, les jeux, même très complets, vous obligeaient à choisir entre le fromage et le dessert. En clair, le réalisme n'était pas encore en mesure de tout prendre en compte. Il fallait choisir entre la fluidité du jeu et la qualité de son graphisme et de son environnement. Ici, même en cherchant bien, on finit par ne plus trop savoir ce qui est à critiquer. Peut-être reste-t-il un espoir du côté de la jouabilité ? Là aussi, nos espérances de vieux blasés ne trouvent pas matière à s'exprimer. Avant les matchs, vous devrez jouer les sélectionneurs en opérant les transferts les plus adéquats pour l'équipe. Concernant les schémas tactiques, ces derniers ont été directement repris à partir des carnets personnels des entraîneurs de la NBA et intégrés dans l'intelligence artificielle. Le résultat est assez impressionnant puisqu'il offre une évolution de la stratégie de l'équipe, au fur et à mesure que la pression monte.

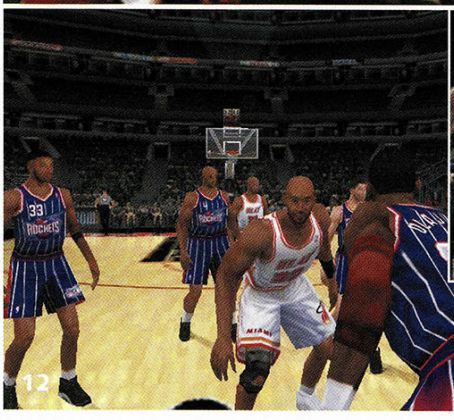
L'action proprement dite vous permet d'effectuer à peu près tous les coups du basket : dribbles, accélérations, passes, réceptions, shoots, etc., et tout cela, bien sûr, avec rapidité et >

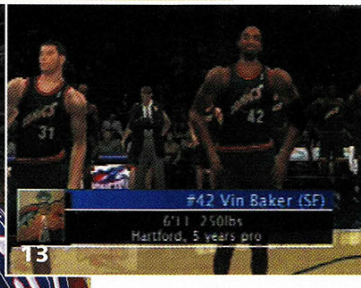


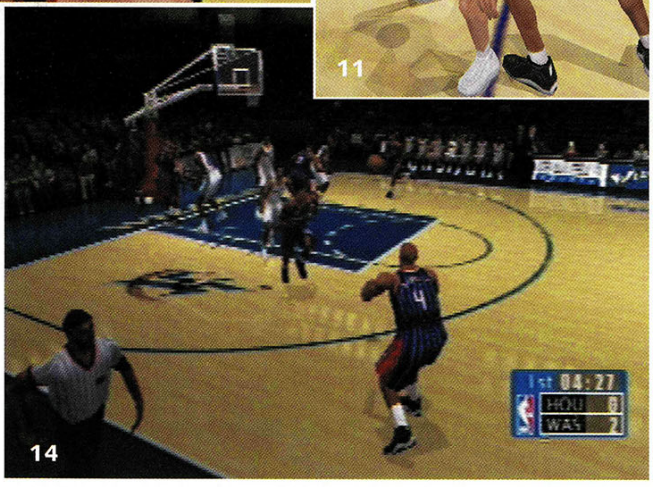












8> Notez la qualité graphique du joueur ainsi que l'expression de détermination.
9> Allez les gars, on reste motivé et on y retourne !
10> Une nouvelle fois, l'équipe adverse est en pleine déconfiture.
11> Une lueur d'agressivité apparaît enfin. Tout n'est peut-être pas perdu.
12> Ah ! Tu fais moins le malin quand tu te prends un savon devant tout le monde, hein ?
13> Encore un peu de patience, d'abord les présentations.
14> En se démarquant, la passe est plus simple pour les coéquipiers.

élégance dans le geste. Les basketteurs répondent aux commandes du joueur avec une très grande précision, allant même jusqu'à prendre en compte la pression exercée sur le stick de la manette. Lorsqu'il s'agit de smasher, le processeur prend le relais, ce qui ne nécessite pas de combinaisons compliquées comme pour les jeux de combat.

Il faut néanmoins un petit temps d'adaptation à la rapidité du jeu, mais tout a été prévu pour faciliter la prise en main sans rien négliger de la qualité technique. En cas de confusion, vous pouvez obtenir une aide en visualisant les trois joueurs les plus à même de vous soutenir. En appuyant sur la touche indiquée, la passe se fera automatiquement, vous sortant du même coup d'une situation difficile.

LA CAMÉRA AU SERVICE DU JEU...

Tout est mis en œuvre pour le servir, en effet. Pour certains coups (le smash notamment), non seulement le processeur prend le relais pour offrir la solution la plus adaptée, mais en plus, la caméra vient chercher les angles permettant de rendre le match plus spectaculaire. À aucun moment le joueur ne se sent frustré de ne pouvoir prendre part à l'action. Au contraire, les séquences sont tellement bien insérées que celui-ci aurait presque l'impression d'être responsable de ce qui se passe. Lorsque le point est marqué, le Replay vous fait profiter des réactions des joueurs en train de se replacer. Il faut avouer que toutes ces séquences sont toujours bien amenées. Elles ont de surcroît le mérite de vous empêcher de devenir complètement hystérique en vous offrant des instants de repos. Ces "temps morts" de quelques secondes qui vous sont imposés vous permettront de profiter à nouveau du déroulement de l'action, et ce dans un angle inédit. Un petit plus non négligeable, trop souvent oublié dans d'autres simulations de sport.

Le résultat de tout cela est très impressionnant, il faut bien le dire, d'autant plus que tous les modes n'étaient pas encore débloqués dans la version qui nous a été montrée. NBA 2000 est donc un jeu constitué d'excellents ingrédients. Nous ne vous cachons pas que nous l'attendons avec impatience et que, si la version finale tient toutes ses promesses, vous pourrez le consommer sans aucune espèce de modération.

SOULCALIBUR

Mettons nous bien d'accord :

On n'a pas fait une 128-Bit pour rigoler

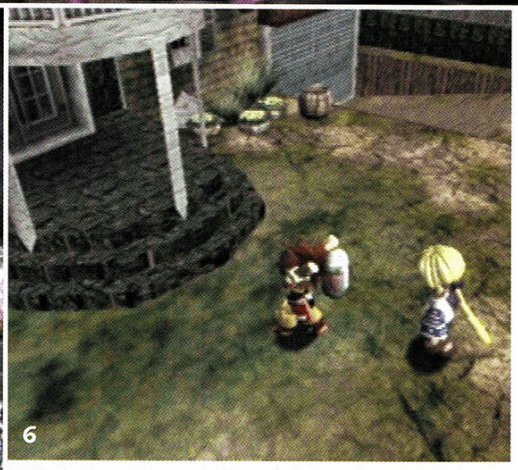
SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça.

Une beauté stupéfiante, une vérité des mouvements jamais atteinte, sincèrement aucune comparaison avec ce que vous avez connu n'est possible. Il n'y avait que la console la plus puissante du marché qui pouvait vous offrir l'un des jeux les plus acclamés de tous les temps. www.dreamcast-europe.com SEGA™

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

" SEGA " et " Dreamcast " sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
" SOUL CALIBUR " © 1998.1999 NAMCO Ltd., all rights reserved.



EVOLUTION

Je vois déjà les yeux des fans de RPG s'allumer. Tous ceux qui désespéraient de voir arriver ce genre de jeu sur Dreamcast vont être rassurés d'apprendre que la console s'apprête à recevoir dans les semaines à venir son premier RPG, grâce à Ubi Soft.

par Frédéric Danilewsky

SUR LE CD DÉMO • SUR LE CD DÉMO •

1> La préparation d'une attaque spéciale.
2> Ce personnage affectionne les attaques aériennes.
3> L'intérieur d'un donjon.
4> Des pansements en guise de soins.
5> Bonne nuit les petits.
6> Votre maison !

Le RPG (Role Playing Game), ou jeu de rôle en français, est un genre à part entière, très prisé au Japon. Peu répandu sous nos lattitudes il y a encore quelques années, il occupe aujourd'hui une place de plus en plus importante dans le cœur des Européens et plus particulièrement des Français. L'arrivée du premier RPG sur Dreamcast est donc un événement à saluer comme il se doit. Décortiquons ensemble ce qui devrait être le premier d'une longue série de jeux de rôle sur Dreamcast. Réalisé par ESP, Evolution est un RPG d'un genre particulier. Pas question ici de scénario catastrophe, de fin du monde ou de sang qui gicle sur les murs. Evolution se caractérise par un design enfantin et un scénario à l'humour très prononcé. Les personnages d'inspiration manga sont d'ailleurs à la limite du SD (à savoir Super Deformed). Ils ont tous des têtes à croquer, avec de grands yeux et des coupes de cheveux hirsutes à faire pâlir un hérisson de jalousie. Le jeu commence par une petite introduction en images de synthèse, destinée à vous mettre dans l'ambiance. Mag, le héros, se retrouve pris au piège dans un donjon. Accompagné de son inséparable et non moins charmante coéquipière, ils réussissent à s'échapper de justesse de ce traquenard. Cette mise en bouche d'excellente facture pose les bases du scénario. Mag est un aventurier. Ce grand amateur d'archéologie décide d'entamer la fouille de tous les donjons recouvrant l'île où il se trouve pour mettre à jour quelques trésors disparus. Ce passe-temps tombe à point nommé, puisqu'il constitue le principe même du jeu.

LE CLUB DES TROIS

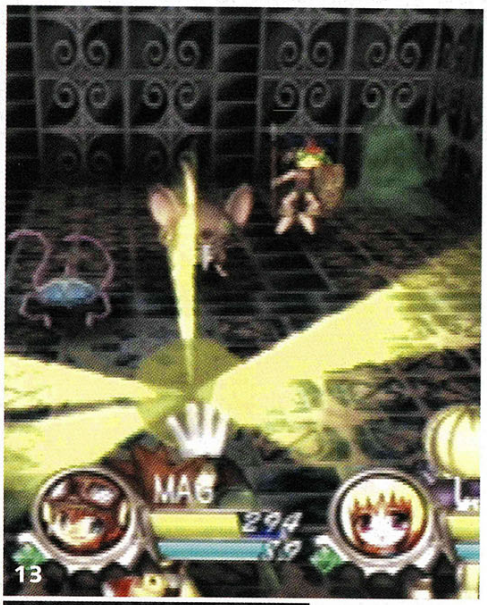
Comme la plupart des RPG, Evolution se compose de différentes phases de jeu. La première, en 3D temps réel, se déroule dans un village. Vous y êtes entière-

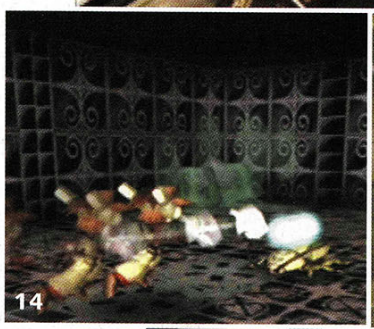
7> La carte de l'île.
8> C'est un des premiers adversaires du jeu.
9> Non, ce n'est pas à quoi vous pensez.
10> La poêle à frire est une arme redoutable.
11> Même pas mal.
12> Les sorts nécessitent un niveau de magie élevé.

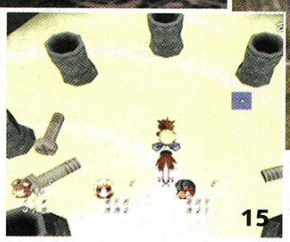
ment libre de vos mouvements. La gestion exemplaire de la 3D, vous permet même de faire tourner les angles de caméra sur 360°. C'est dans cet endroit, après un bref combat sans réelle difficulté, que le jeu commence véritablement. Il est possible de se déplacer absolument partout et de discuter avec presque tous les personnages qui croisent votre chemin. Le dialogue est même vivement recommandé, car c'est de cette manière que vous allez pouvoir constituer votre équipe. A ce sujet, je m'empresse de vous dire que tous les textes et les menus ont été traduits en anglais. Un petit effort supplémentaire pour avoir des dialogues en français serait le bienvenu, mais on ne peut peut-être pas tout avoir. Trêve d'aparté et revenons-en à la constitution de l'équipe. Elle se compose de trois personnages possédant chacun des caractéristiques particulières. A vous donc de faire le bon choix. Pour les recruter, il suffit d'explorer les différentes maison qui composent le village. Ces recherches seront l'occasion de trouver les habituelles échoppes qui vous permettront de reprendre des forces ou de revendre le surplus d'objets récoltés à travers les donjons.

DES POSSIBILITÉS INTÉRESSANTES

La seconde phase de jeu se révèle beaucoup moins classique pour un RPG. Après avoir choisi une destination, toute votre équipe de joyeux aventuriers se retrouve propulsée dans les dédales du donjon sélectionné. Cette phase de jeu se déroule en temps réel sur le même schéma que la précédente. Vous dirigez le héros, suivi de sa clique, à travers des décors vus de trois quart. Cette liberté de déplacement permet de gommer une des règles les plus fastidieuses du RPG. Ici, les monstres que vous serez amené à combattre n'apparaissent pas toutes les dix secondes de manière aléatoire, sans que vous puissiez les contourner comme dans le plupart des RPG. Non. Vous pouvez les voir à l'avance et les éviter, ce qui a pour effet de souvent transformer les recherches en véritables parties de Pac-Man. Cette possibilité est particulièrement appréciable lorsqu'on sait que chaque donjon est en moyenne constitué d'une quinzaine de niveaux, infestés d'animaux dont le seul but est de vous réduire en poussière. Les amateurs de jeux de plates-formes seront également heureux d'apprendre que certains passages se trouvent sur plusieurs niveaux et nécessitent un don certain pour le saut afin d'atteindre des endroits autrement inaccessibles. Pour éviter de tourner en rond, une carte dévoile peu à peu la configuration des pièces. Je préfère vous prévenir >







12> Réunion au sommet avant le combat.
13> Les attaques spéciales sont spectaculaires.
14> Fulguro point !
15> L'antre d'un boss.
16> Vous pouvez aller où bon vous semble.
17> Les ennemis sont surprenants.

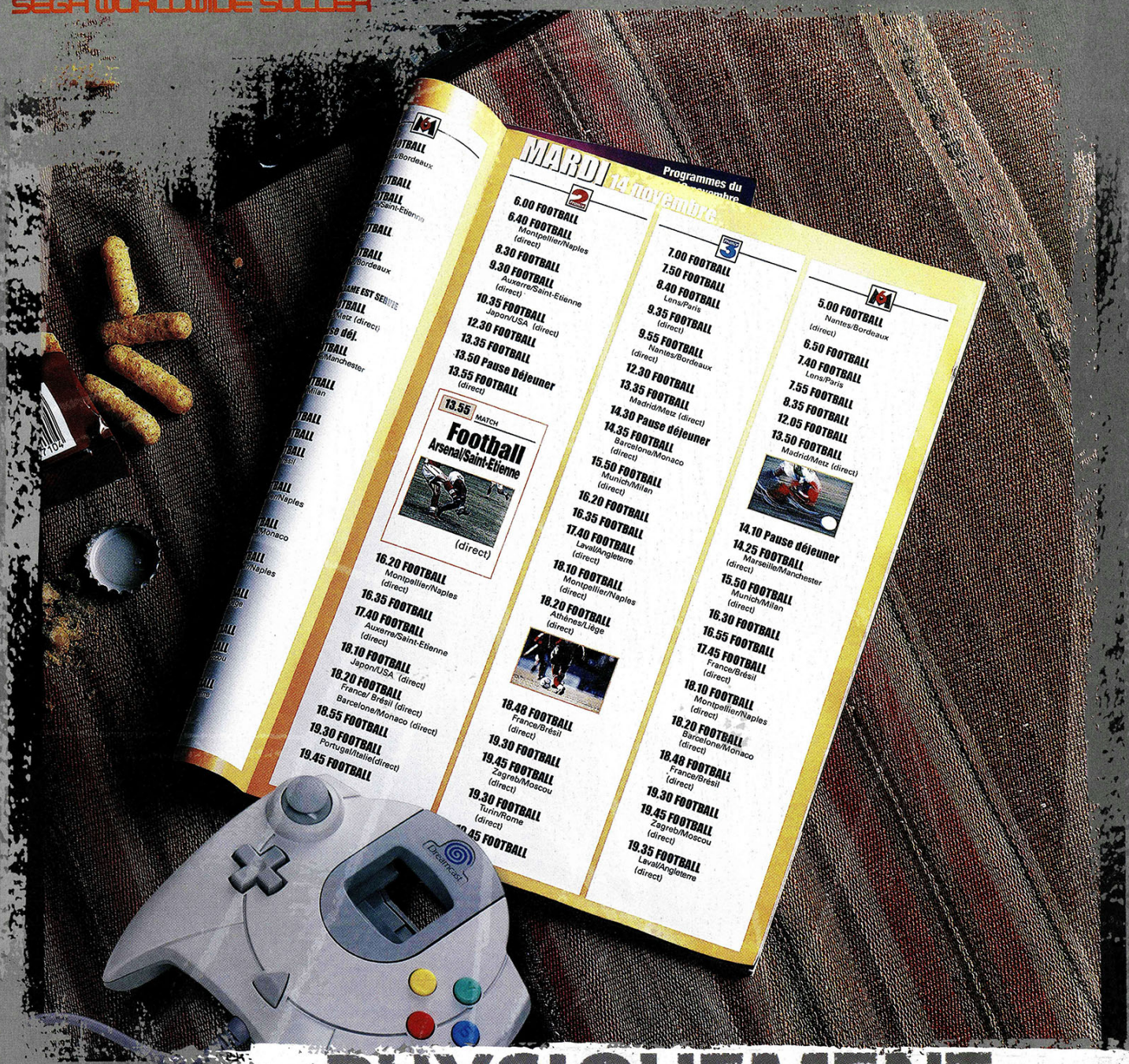
tout de suite : les petits malins, adeptes de la gomme et du crayon qui pensent pouvoir s'en sortir facilement en réalisant des plans vont très vite être déçus. Les développeurs ont conçu un système de donjons aléatoires. Si vous décidez de quitter un donjon pour une raison ou pour une autre, à votre retour les lieux auront changé.

POÊLE À FRIRE CONTRE CAFARD GÉANT

La dernière phase de jeu, et sans doute la plus intéressante, concerne les combats. Tout contact avec les autochtones vivant dans les couloirs provoque des affrontements. Ces combats se déroulent au tour par tour. Lors de ces parties, la caméra zoome sur l'action. Le système de magie est très simple a utiliser. Pas besoin d'avoir fait RPG première langue pour terrasser un ennemi. Chaque personnage possède des caractéristiques qui lui sont propres : l'un peut être maître dans l'art de la guérison, tandis qu'un autre préfère les attaques aériennes. Ils disposent également de plusieurs catégories de sorts en rapport avec leur personnalité qui évolueront au cours de l'aventure. Les attaques spéciales donnent lieu à de véritables délires visuels, au sens propre comme au figuré. Les effets de lumière jaillissent de tous les côtés de l'écran. Les pouvoirs respectent à la lettre l'esprit du jeu. Ces héros hors norme sont dotés d'armes pour le moins étonnantes. Mag tient plus de l'Inspecteur Gadget que d'Indiana Jones. Il possède un bras mécanique digne du Fulguro Point de Goldorak. Linear n'est pas mal non plus puisqu'elle affectionne tout particulièrement les coups de poêle à frire. Les magies invoquées sont du même acabit. Les sorts de guérison apparaissent sous la forme de gros pansements et certains autres destinés à endormir l'adversaire se matérialisent en une pluie de moutons roses.

Il en est de même pour les ennemis. Les adversaires que vous rencontrerez n'ont rien d'effrayant (rats, cafards géants, plantes carnivores ou papous). Bref, Evolution s'annonce comme un RPG hors norme et pour le moins prometteur.

SWWS 2000
SEGA WORLDWIDE SOCCER



PHYSIQUEMENT, IL FAUDRA ÊTRE À LA HAUTEUR.

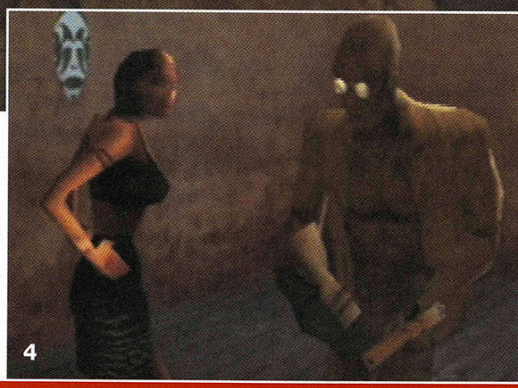
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000 : Votre télé risque d'avoir des crampes. Les matchs vont s'enchaîner sans fin, alors installez-vous confortablement et gardez le numéro du livreur de pizzas à portée de main. Le foot en 128-Bit, quand on vous dit que physiquement il va falloir être à la hauteur.

www.dreamcast-europe.com

Silicon Dreams SEGA

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
Sega Worldwide Soccer 2000 © Copyright. 1999 Silicon Dreams Studio Limited. Published by Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved

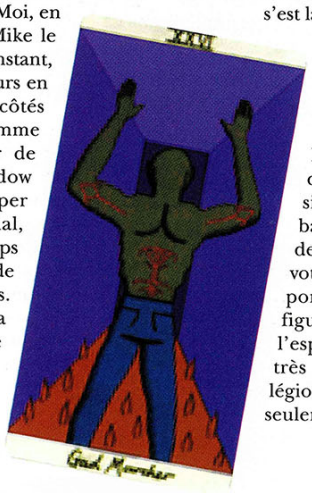


SHADOW MAN

par Bruno Arnoldo

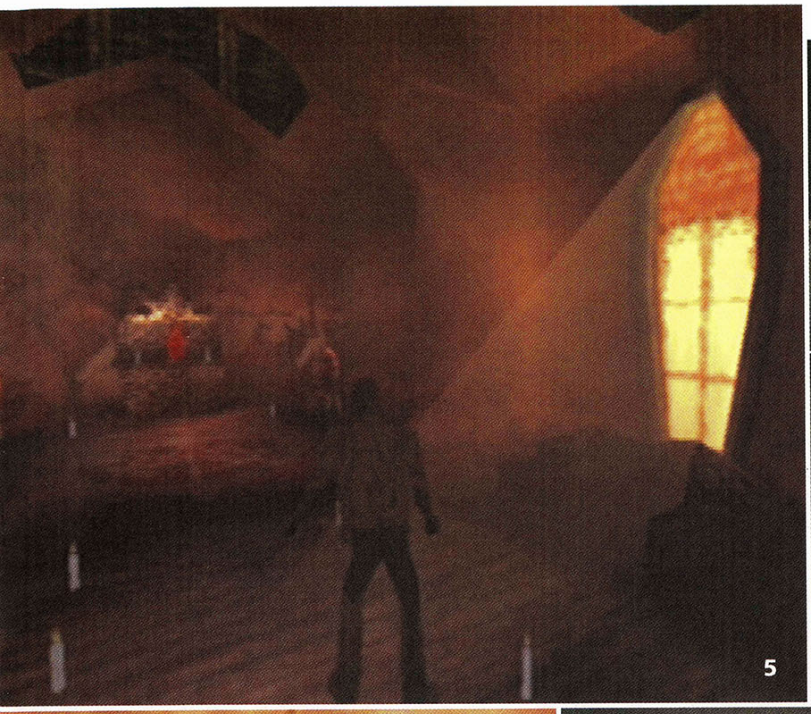
Shadow Man n'est pas un inconnu. Les férus de comics le reconnaîtront sans aucun doute. Souvenez-vous, il combattait les forces du mal dans les pages d'un comics book des années 70. Adapté en jeu vidéo, il oublie son look de l'époque pour se la jouer gangsta rap.

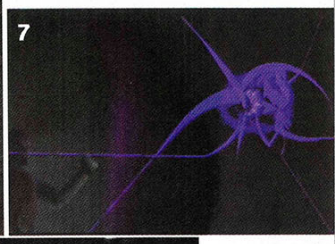
Tout va mieux : le ténébreux Legion recrute une armée de serial killers et autres tordus pour édifier dans les limbes la cathédrale de la douleur. Ça vous fait peur ? Moi, en tout cas, j'aurais la trouille. Mike le Roy, lui, n'a pas peur ; pas pour l'instant, du moins, pas tant que Teddy son ours en peluche pouilleux chemine à ses côtés dans la vallée de la mort. Tout comme son camarade Turok, le chasseur de dinosaures, Mike le Roy, alias Shadow Man, fait partie de l'écurie des super héros Acclaim : il était donc normal, voire inévitable, qu'il quitte un temps l'univers de papier pour connaître de nouvelles aventures sur nos écrans. Comme pour Turok, c'est à Iguana Software que revient la délicate mission de propulser notre héros dans la troisième dimension. L'aventure commence dans le bayou où Mike rencontre Nettie, la sorcière dont les rêves et les visions n'annoncent rien de bon pour le futur de l'humanité. L'énigmatique et terrifiant Legion s'est lancé dans la collection des âmes damnées les plus terribles afin de prendre le contrôle des deux mondes : celui des morts et celui des vivants.

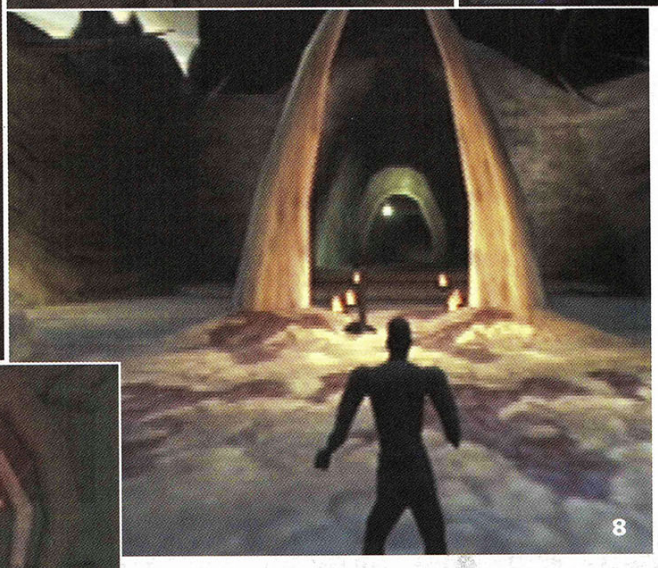


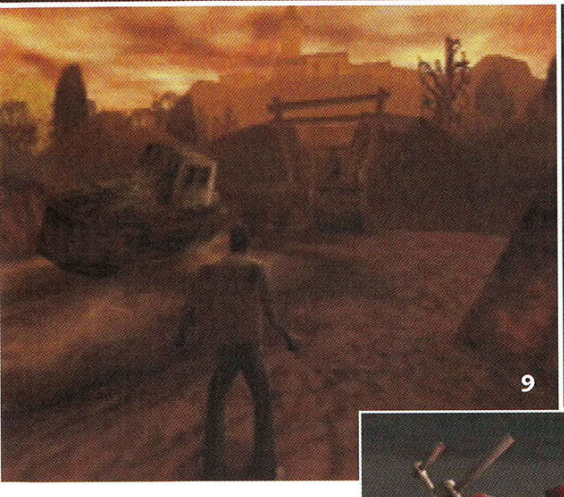
LE VAUDOU SANS 3DFX

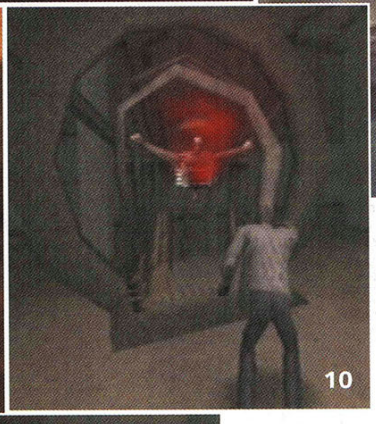
Première constatation : le jeu bénéficie d'un scénario béton, et un travail impressionnant a été effectué sur le plan du background mystico-vaudou du perso et de son mentor, la prêtresse Nettie. Ainsi, votre voyage dans le monde des morts sera ponctué de rencontres avec les grandes figures de ce culte mystérieux ; de Jaunty, l'esprit serpent à tête de mort coiffé d'un très anachronique haut-de-forme, aux légions de zombies affamés qui peuplent non seulement les limbes mais aussi les coins les

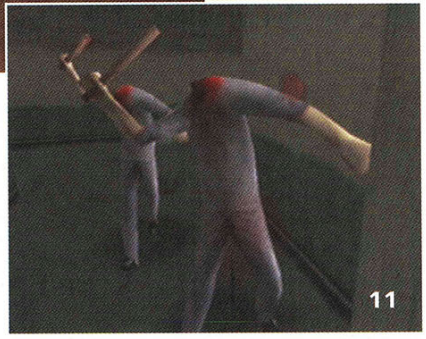












1> Si les morts se relèvent sans cesse, ça ne va pas être pratique...
2> Enfin un indice: Mike retrouvera-t-il son petit frère?
3> Le meilleur ami de l'homme montre quand même les dents !
4> De nombreuses interscènes pour un scénar fouillé.
5> Autel, bougies et sacrifice: bonjour l'ambiance!
6> La machine du chaos.
7> Legion expose son plan à grand renfort d'effets.
8> Aux portes des dents de la mort...
9> Ambiance crépusculaire: la nuit tombe sur le bayou.
10> Autant mettre fin à son supplice.
11> Sans tête, les zombies s'entêtent...

plus glauques de notre côté de la réalité. Quant aux âmes damnées, elles sortent tout droit des vrais dossiers du FBI, et on ne pourra que frissonner en lisant leurs sinistres exploits au fil des dossiers que vous distille Nettie. De Jack l'Éventreur à ses avatars les plus récents, le soft propose une galerie de vrais méchants autrement plus flippants et malsains que les habituels monstres kitchs qui hantent les Quake-like. Un effort exceptionnel a été fait en ce qui concerne l'ambiance, et les seize niveaux que comporte le jeu n'échappent pas à cette règle. Des bayous de la Nouvelle-Orléans aux couloirs désaffectés du métro londonien, les décors du monde réel ne sont pas beaucoup moins lugubres que les méandres méphitiques de la contrée des âmes perdues.

HORREUR, MALHEUR

Que ce soit l'ambiance crépusculaire dans laquelle baigne le marais ou les textures glauques de la prison texane, l'angoisse est omniprésente et se trouve renforcée par une bande-son aux accords lancinants et des gunfights très gore qui justifient son interdiction aux moins de seize ans. Signalons les nombreuses interscènes qui viennent renforcer l'immersion dans cet univers de cauchemar: réalisées avec le moteur même du jeu, elles ponctuent l'action sans en casser le rythme. Pour ce qui est du gameplay, les programmeurs ont opté pour une très classique représentation à la troisième personne doublée d'une vue subjective. Mélange d'exploration, de shoot et de plate-forme, la préversion testée cherchait encore son équilibre entre des endroits surpeuplés en monstres et des zones désespérément vides. De plus, la caméra ne suit pas toujours l'action et se montre bien peu pratique lors de certains combats. Pour ce qui est de l'équipement, notre redresseur de torts vaudou dispose d'un arsenal varié adapté à chacun des deux mondes entre lesquels il évolue, maniant aussi bien le grigri ou le bâton loa dans le monde de limbes que le fusil à pompe ou le pistolet-mitrailleur dans notre réalité. N'oublions pas Teddy, l'ours en peluche le plus miteux de la galaxie, qui permet à Mike de passer d'une dimension à une autre. Pour la localisation du produit, souvent désastreuse en ce qui concerne les voix, Acclaim nous annonce rien moins que les doubleurs français de Samuel Jackson, Whoopy Goldberg ou bien encore Kevin Spacey. Un gros effort, donc, en ce qui concerne le scénario, l'ambiance et l'immersion. Espérons cependant que l'essentiel ne sera pas oublié et que la jouabilité aura sa place dans les derniers réglages de ce qui pourrait bien être un grand moment d'horreur-aventure sur Dreamcast.

CONCOURS EUROPEEN
SONIC SPEED CHALLENGE

AVEC

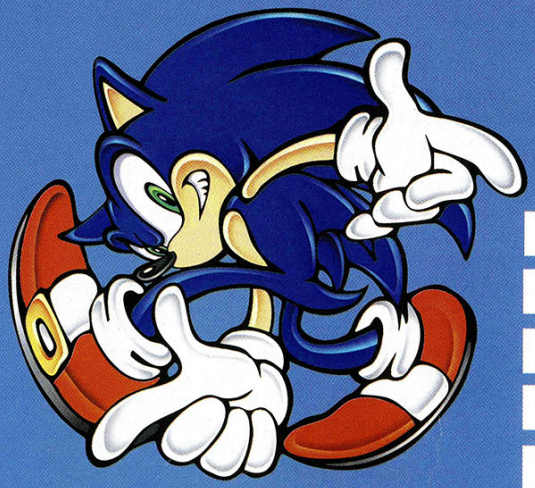
Reebok DMX

Maintenant

chéri

tu peux aller te rhabille

1 minute 26.4 seco



Prêt à affronter toute l'Europe* depuis chez vous ? Etes-vous assez rapide pour prétendre au titre de Champion européen sur Sonic Adventure et pour gagner en exclusivité une borne de démonstration (comprenant 1 TV et 1 Dreamcast) ?

Le concours européen « Sonic Speed Challenge » vous attend ! En sélectionnant l'option Internet de Sonic Adventure, vous serez automatiquement connecté au site Sonic. Vous pourrez alors télécharger le niveau spécial Reebok DMX dans lequel vous devrez retrouver, le plus rapidement

* Concours accessible depuis la France, l'Allemagne, l'Angleterre et l'Espagne.

SEGA™

r !

ndes.

possible, toutes les baskets dispersées dans les décors. Enregistrez ensuite votre temps sur le site Sonic et si vous êtes parmi les 50 meilleurs joueurs européens, vous gagnerez les cadeaux exclusifs Sonic / Reebok.

Visitez Dreamarena ou le site Sonic pour connaître le règlement complet du concours, ouvert à tous possesseurs de Dreamcast et de Sonic Adventure.

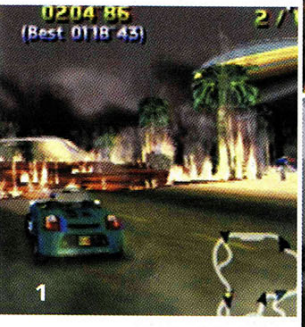
Date de clôture : 14/01/2000. 1 minute, 26.4 secondes = 1 internet beat

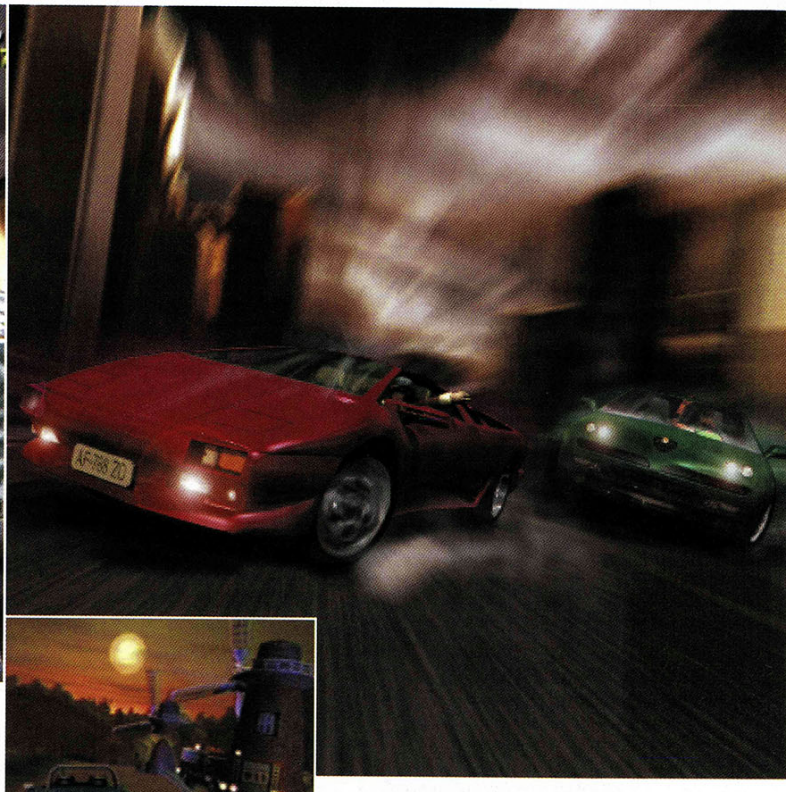
Dreamcast™

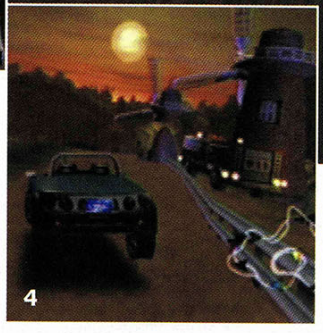
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

www.dreamcast-europe.com
Dreamarena

"Sega", "Dreamcast" et "Sonic Adventure" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.







La Dreamcast s'apprête à accueillir un nouveau jeu de voitures. Cette fois-ci, c'est Titus qui se jette dans l'arène avec Dream Roadsters, un jeu qui risque de faire toute la différence grâce à ses nombreuses innovations.

1> La lave envahit peu à peu la route.
2> Votre voiture peut prendre feu.
3> Des avalanches se déclenchent sur votre passage.
4> Un couché de soleil du plus bel effet.

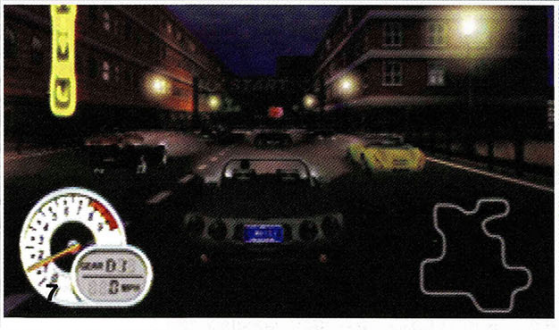
DREAM ROADSTERS

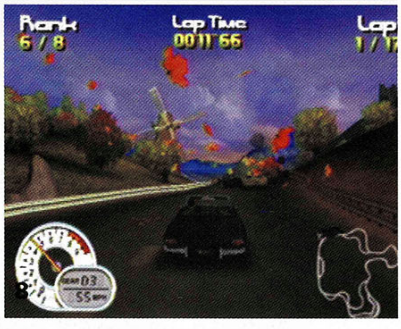
par Frédéric Danilewsky

Titus saute enfin le pas. L'éditeur français entre à son tour dans le cercle, toujours grandissant, des développeurs Dreamcast. Pour ce premier essai, Titus a choisi d'adapter un de ses plus gros titres sortis sur d'autres plates-formes : Roadsters, rebaptisé pour l'occasion Dream Roadsters. Bien que seulement terminé à 70 %, Dream Roadsters s'annonce déjà très prometteur. Passons d'abord en revue les différents modes de jeu. Vous retrouverez bien sûr les classiques Time Trial et Quick Race ainsi qu'un mode Trophy qui vous permettra d'entrer en profondeur dans le jeu et d'en découvrir toutes les richesses. Ce mode s'apparente à une sorte de tournoi dans lequel il faudra faire vos preuves. Dream Roadsters offre la particularité de mélanger fun et réalisme.

DES GRANDS CONSTRUCTEURS

Le côté réaliste est assuré par les nombreuses licences incorporées dans le jeu. Titus n'a pas lésiné sur les moyens. Le jeu comporte plus d'une dizaine de grands constructeurs. Parmi les plus connus, citons Renault et Toyota. Vous aurez ainsi le plaisir de conduire une trentaine de voitures aussi prestigieuses que la Renault Spider ou la Corvette. À celles-ci viennent s'ajouter d'autres véhicules de marques moins médiatiques mais tout aussi intéressants à piloter. Dans le lot, vous retrouvez même des voitures "made in Titus". Bien entendu, le comportement de chaque véhicule différera en fonction des marques. À vous donc de les essayer pour trouver la mieux adaptée à votre style de conduite. En début de partie, seules quelques-unes seront





5> Les routes ne sont jamais plates.
6> Je suis l'homme qui tombe à pic.
7> La Dreamcast gère les volumes de lumière.
8> C'est l'automne, les feuilles volent.
9> Le jeu gère les changements de temps.

disponibles. Il vous faudra tout d'abord terminer les différentes classifications C, B et A pour toutes les obtenir. Ces trois catégories ne représentent pas uniquement le niveau de difficulté des courses. Elles conditionnent également l'apparition des effets spéciaux intégrés dans le jeu.

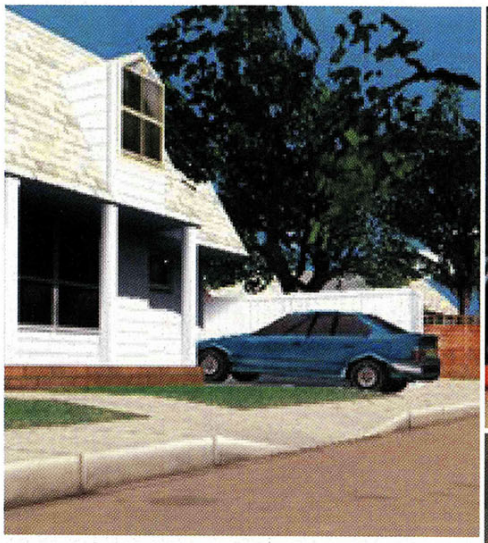
LA FIN DU MONDE EST PROCHE

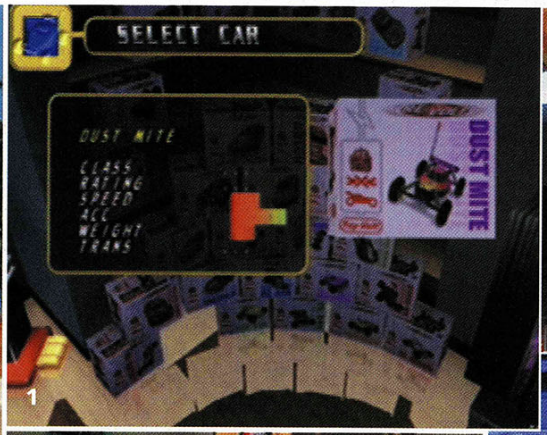
Pour coller à l'effet "nouveau millénaire et fin du monde", les développeurs de chez Titus ont pris le parti d'insérer dans le jeu toute une série de catastrophes naturelles: tremblements de terre, avalanches, éruptions volcaniques, etc. Elles évolueront en fonction du niveau de difficulté sélectionné. Dans le moins élevé, vous aurez uniquement droit au ciel bleu, aux petits oiseaux et au soleil qui brille. Au stade supérieur, les conditions de course commenceront à changer progressivement: vous aurez droit à quelque avalanche inattendue sur les circuits enneigés ou à une surprenante éclipse de soleil, à un avion qui s'écrase à Londres sur Big Ben et déclenche un incendie ou encore à une tornade qui vous emporte au fin fond des sables du désert... Encore plus fort, un moment d'inattention, et votre voiture se retrouve sous une pluie de roches en fusion ou agressée par des éclairs au cours d'un terrible orage. Le dernier niveau de difficulté se transformera en véritable parcours du combattant qui vous demandera un réel effort de concentration. Il vous faudra slalomer entre les plaques de verglas et les tas de feuilles sur la route et ne pas oublier les huit concurrents en piste, toujours prêts à vous envoyer dans le décor. À croire que Titus s'est inspiré d'une célèbre publicité pour des pneus afin de réaliser son jeu...

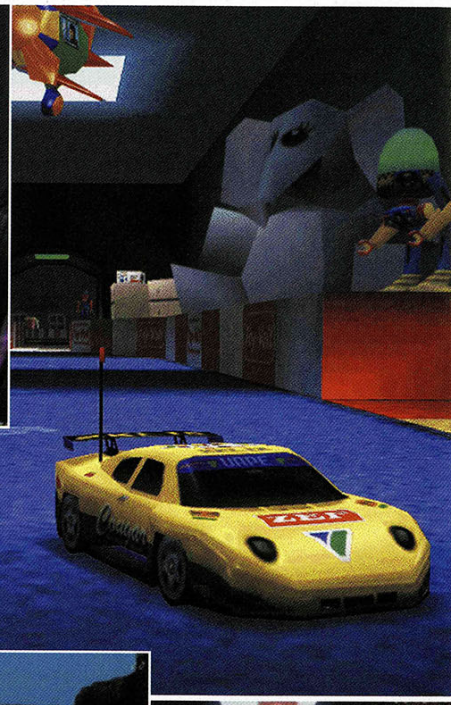
On compte 9 circuits, dont un bonus track. Pour ceux qui trouveraient que ce n'est pas suffisant, il faut savoir que chacun d'entre eux est constitué de plusieurs embranchements. Rien de bien original, me direz-vous... D'accord, mais là où ça devient plus fort, c'est que ces portions de routes sont obstruées par des barrières qui apparaissent et disparaissent de manière aléatoire.

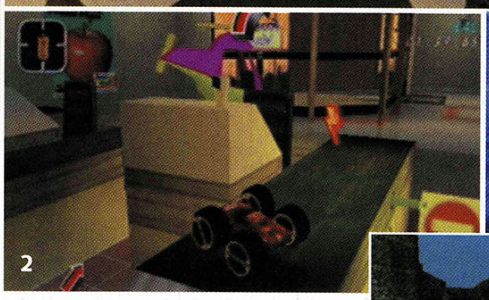
DES CIRCUITS POLYMORPHES

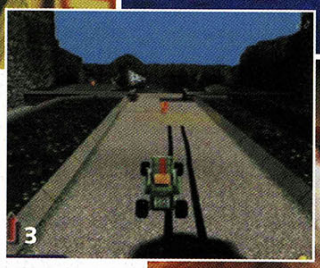
De cette façon, les circuits ne sont jamais les mêmes d'un tour à l'autre. Le côté gestion n'a pas été non plus oublié, puisque vous aurez tout loisir de gérer votre argent en mode Compétition. Vous devrez également tenir compte de ce facteur pour acheter de nouveaux pneus en fonction des différents types de revêtements et de conditions climatiques rencontrées dans les Pit Stop placés le long des routes. Pour finir, notons que quatre joueurs pourront s'affronter en simultané (nous promet-on...). Ce mode n'ayant pas encore été intégré lors de la présentation, espérons que la fuidité n'en pâtira pas. Tout dans le test au prochain numéro...

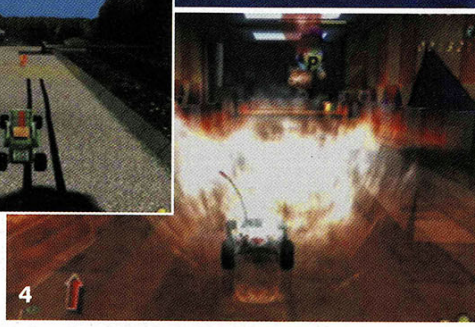










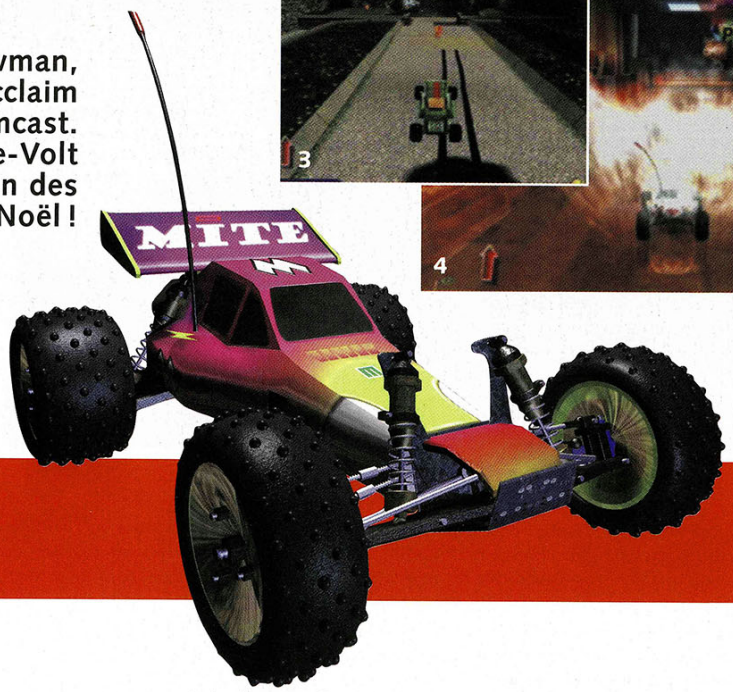


1> Le nombre de véhicules à votre disposition est impressionnant.
2> Pour une fois que l'on peut sauter par-dessus les caisses, pourquoi s'en priver ?
3> Vous venez d'éviter une flaque d'huile.
4> Vous vous êtes pris une bombe à eau en pleine figure !

À l'instar de TrickStyle et de Shadowman, la simulation de voitures téléguidées d'Acclaim va enfin voir le jour sur Dreamcast. Nous pouvons même vous assurer que Re-Volt a beaucoup de chances d'être l'un des grands jeux de courses de Noël !

RE-VOLT

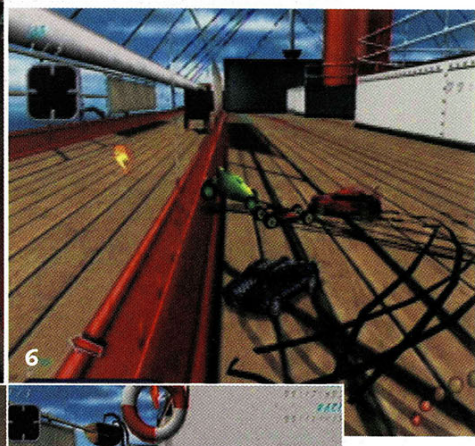
par Nicolas Buret

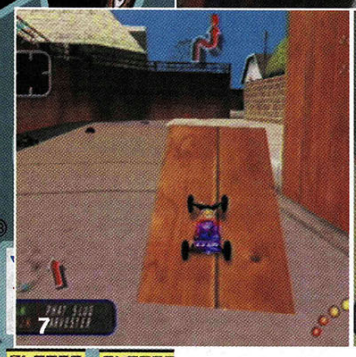


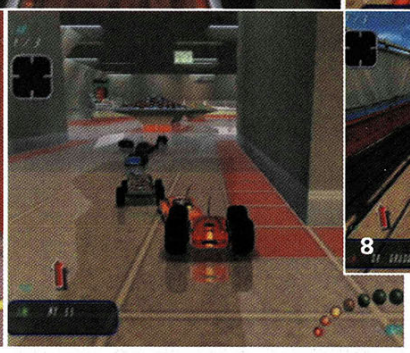
Il y a fort longtemps, à l'époque où le Père Noël recevait encore mes longues listes de jouets par la poste (maintenant, il a Internet, tout le monde le sait !), je me souviens avoir souvent commandé une voiture téléguidée pour les fêtes de fin d'année. Il faut préciser que cet engouement pour la conduite à distance avait gagné le cœur des tout petits comme celui de leurs aînés, si bien que le marché dut s'adapter à un public plus mature, plus exigeant. Les modèles se firent plus beaux, plus puissants, et ce, suivant les diverses améliorations que l'amateur passionné apportait à son engin. De nombreuses années après, l'équipe de développeurs à qui nous devons TrickStyle propose enfin un jeu réaliste en 3D mettant en scène ces bolides de notre enfance, j'ai nommé Re-Volt !

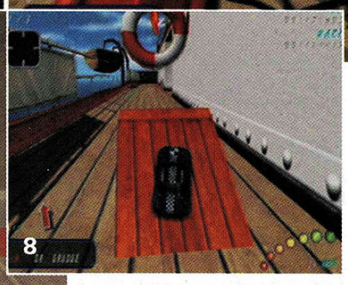
UNE VARIÉTÉ TRÈS APPRÉCIABLE

Il est une chose que l'on doit accorder aux jeux vidéo : la possibilité de pouvoir y faire ce que l'on veut sans y déranger quiconque. Quel digne possesseur de véhicule télécommandé n'a-t-il pas dû, à maintes reprises, chercher un endroit calme et isolé pour faire rouler son engin, subir les injonctions peu encourageantes des passants gênés par le bruit et les nombreux allers et retours du bolide, et j'en passe ? Je ne vous parle même pas du moment fatidique au cours duquel la voiture commence à se traîner faute de carburant ou de batteries chargées. Terminé, tout cela ! Re-Volt vous propose de vous balader dans une quinzaine de circuits différents, sur des terrains aussi insolites que les allées d'un supermarché ou le pont d'un bateau. Le joueur pourra même circuler le long des couloirs d'un musée,









5> Les circuits regorgent de tremplins qui vous propulseront dans les airs.
6> Les traces de pneu témoignent de nombreux dérapages.
7> Ce tunnel est propice au largage de pièges meurtriers.
8> Même sur le "Toytanic", certains bonus demandent beaucoup d'adresse pour les attraper.

faire des dérapages dans les rues d'une petite bourgade de campagne ou explorer les parterres d'un jardin botanique. Pour ce faire, vous n'avez à votre disposition pas moins de 28 voitures partagées en trois catégories: électriques, à essence et prototypes. Chacune dispose de ses propres caractéristiques, elles-mêmes en étroite relation avec l'aérodynamisme, le design, voire la taille des véhicules (il n'est pas rare qu'un modèle réduit de Big Foot vous écrase pour vous doubler!).

UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU-DESSUS DE LA MOYENNE

Outre les compétences propres à chaque machine, les voitures de Re-Volt disposent aussi de moyens moins conventionnels pour remporter la victoire. En effet, sur le circuit, il n'est pas rare de croiser de petits icones en forme d'éclairs orangés. Si vous passez sur l'un d'entre eux, vous mettrez en route une sorte de loterie en haut à droite de l'écran. Lorsque celle-ci s'arrête, c'est pour vous indiquer la nature de l'item dont vous pourrez user au cours de la partie. En plus des traditionnels accélérateurs qui vous offrent un gain de vitesse appréciable (à utiliser en ligne droite, de préférence...), vous pourrez récolter aussi de nombreuses armes comme des fusées de feux d'artifices, des bombes à eau, des éclairs paralysants ou encore des boucliers protecteurs. Toutes ces options sont indispensables pour gagner, car vos adversaires n'hésiteront pas une seconde à se les approprier pour en user à leur avantage. C'est d'ailleurs sur ce point que les concepteurs ont réalisé un véritable travail d'orfèvre. Les actions dont sont capables les autres participants contrôlés par la console ont de quoi laisser pantois le joueur trop sûr de lui. Il est fréquent de voir les bolides concurrents emprunter un passage secret bien dissimulé, franchir des obstacles compliqués afin d'atteindre un bonus ou d'attendre le moment opportun pour vous envoyer un missile bien placé. Heureusement, quel que soit le pétrin dans lequel vous avez pu vous fourrer intentionnellement ou non, un simple bouton vous permet de vous retrouver sur la bonne voie et dans le bon sens. Il faut bien que vous ayez les mêmes chances qu'eux, non?

UNE SIMULATION TROP PARFAITE...

Le seul reproche que l'on peut, pour le moment, faire à Re-Volt est de proposer une conduite trop réaliste. "C'est un comble!", me direz-vous, mais le jeu d'Acclaim simule trop parfaitement les réactions des vraies voitures radiocommandées et cela risque de rebuter le joueur débutant. Il n'est pas rare de se retrouver à l'envers après être entré dans un virage trop rapidement ou d'avoir l'impression que le pad analogique est trop sensible. C'est dommage, car le jeu est vraiment fun et le menu des options semble bien fourni (plusieurs modes en solo comme à quatre, divers niveaux de difficulté, etc.). Espérons que les gens de chez Probe offrent la possibilité au joueur de modifier la sensibilité des commandes et ajoutent un mode orienté plus arcade pour satisfaire le plus grand nombre. Sinon, seuls les amateurs de modèles réduits y trouveront leur compte et bien plus encore!

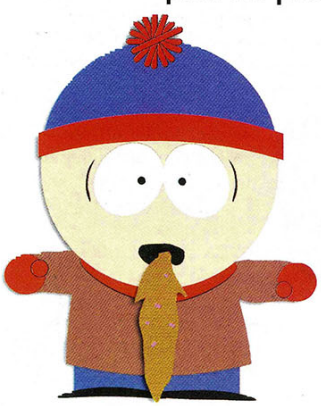
Genre	Éditeur	Disponibilité
Réflexion	Acclaim	Décembre 1999

1> Ils ont volé le principe des vieux jeux télé, si je ne m'abuse !
2> Mangez autant de tartes que possible, et la victoire sera à vous !
3> Une bonne connaissance de la série est indispensable.
4> Retrouvez les jeux qui ont fait la gloire de vos jeunes années.

SOUTH PARK
CHEF'S LUV SHACK

par Nicolas Buret

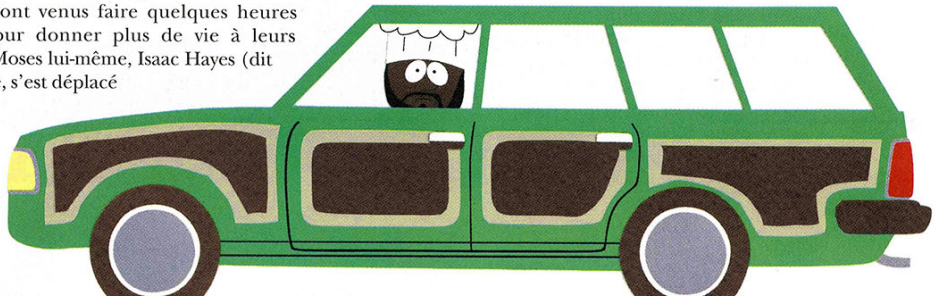
South Park arrive sur Dreamcast dans un jeu qui mêle judicieusement réflexion et politiquement incorrect. Attrapez vos buzzers et soyez prêt au pire !



Kyle, Stan, Kenny et Eric n'ont pas trouvé mieux que de participer à un jeu télévisé pour passer leurs vacances de Noël. Et devinez qui leur a donné cette idée géniale ? Le chef, bien sûr. Seul, à deux, trois ou quatre, vous allez pouvoir incarner les garnements les plus plébiscités de la planète dans une succession de mini-jeux plus débiles les uns que les autres, allant de "Eat This", où vous devrez avaler un maximum de tartes aux raisins en un temps record à "Huntin' and Kilin'" avec Jimbo et Ned (inutile de vous dire qu'il va falloir tirer sur tout ce qui bouge), en passant par "Asses in Spac" avec Terrance et Philip (un concours de pétomanes en perspective).

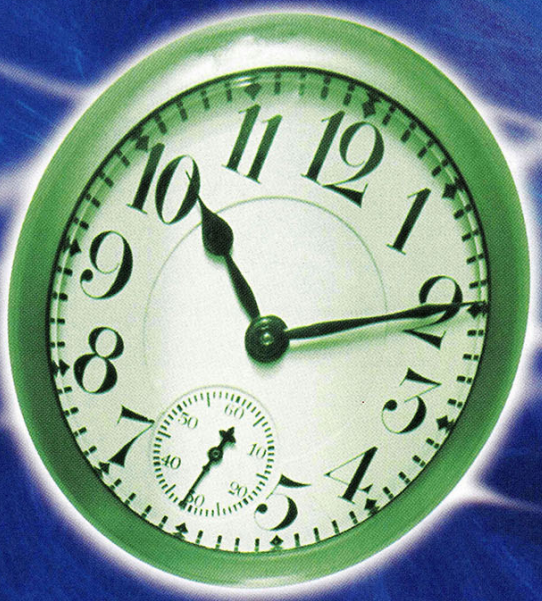
UNE RÉALISATION À LA HAUTEUR DU DESSIN ANIMÉ

L'esprit de la série a été très bien conservé. Les injures et jeux de mots faciles propres au dessin animé coulent à flots. Les acteurs qui, d'habitude, prêtent leurs voix aux protagonistes sont venus faire quelques heures supplémentaires pour donner plus de vie à leurs personnages. Black Moses lui-même, Isaac Hayes (dit le Chef) en personne, s'est déplacé pour l'occasion et viendra pousser la chansonnette pour nous. Seule ombre au tableau, l'ambiance du tonnerre qui vous attend risque d'être gâchée par des graphismes trop proches de la série dont le jeu s'inspire. En effet, la Dreamcast est capable de faire mieux que d'afficher des morceaux de papier de couleur qui bougent, et ce, même s'ils sont en haute résolution. C'est dommage, car le jeu en vaut la peine et méritera sûrement de figurer dans toute ludothèque sainement constituée. Espérons toutefois que le joueur non averti saura se laisser tenter par ce petit bijou d'humour décalé dont sont quelquefois capables les Américains. Les fans, quant à eux, seront ravis de retrouver leurs héros préférés et qui doivent la vie aux coups de ciseaux magiques de Matt Stone et Trey Parker. Puisse le jeu être traduit dans la langue de Voltaire : pour une fois que les doublages français sont de meilleure qualité que leurs analogues originaux, on aurait tort de s'en priver. Acclaim, écoutez-nous… On verra cela pour le test.



Internautes !

Tous les jeux 24h/24h !



Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.
Rue du
Commerce
.fr

design > vu intégral

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

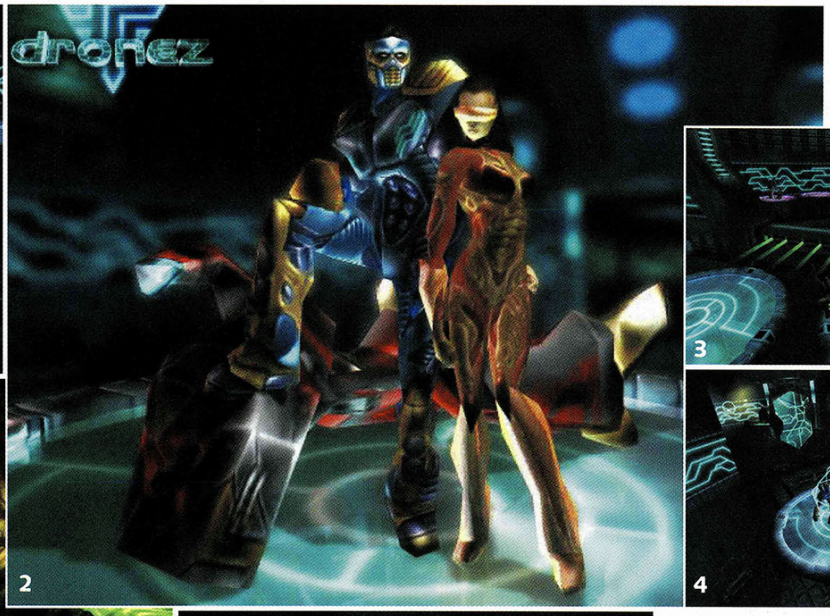
Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

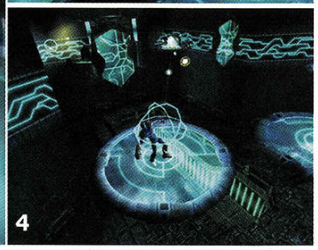
www.
Rue du
Commerce
.fr

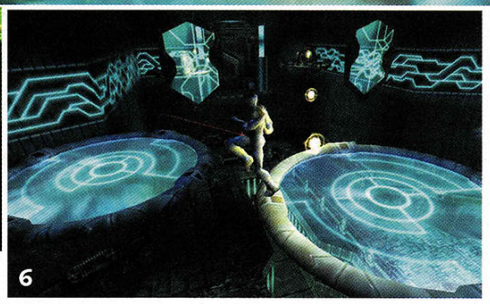
Genre **Action**

Éditeur **Zetha**

Disponibilité **Début 2000**







1> Préparez-vous à l'impact.
2> Le futur n'a pas l'air réjouissant, chez Zetha.
3> Ces plates-formes sont vos planches de salut.
4> Ces images prouvent que la Dreamcast sait gérer les transparences.
5> L'influence d'Alien n'est pas loin.
6> Le trait rouge indique l'angle de tir.

DRONEZ

En cette fin de millénaire, chacun a sa vision de l'avenir. DroneZ vous propose de participer à une sorte de billard humain du futur, organisé par une caste d'ordinateurs nourriciers, protecteurs de l'humanité.

par Frédéric Danilewsky

N'insistez pas, puisque je vous dis que Zetha n'a absolument rien à voir avec Zebda, le célèbre groupe de rap marseillais. Zetha est une jeune société française, installée dans la région parisienne, dont le premier jeu sur Dreamcast sera DroneZ. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la vision du futur de Zetha n'est pas réjouissante. La Terre est devenue invivable. Toute la population de la planète est maintenue en vie par des hordes de robots pilotés par des ordinateurs chargés de veiller à leur bonne santé, de leur fournir de la nourriture et de s'assurer que la race humaine continue à se perpétrer (ça ne vous rappelle pas un film ?). Le seul passe-temps de cette humanité moribonde est en fait un sport se jouant par l'intermédiaire d'avatars dans des arènes virtuelles. Les plus vieux d'entre vous se souviendront certainement du film de science fiction "Tron". Le principe de DroneZ s'inspire librement d'une des scènes d'anthologie de ce long métrage. Les combats se déroulent dans des arènes fermées, appelées pour l'occasion V-Space. Vous dirigez un personnage perché sur des plates-formes suspendues dans le vide. Vous devez défaire vos adversaires à l'aide de disques d'énergie pure qui ont la faculté de rebondir sur les murs. Si la rapidité est un élément majeur des combats, il ne faudra pas pour autant mettre vos neurones au placard... Le jeu prend en compte les notions de gravité et d'inertie. Dans une même pièce, par exemple, ces règles pourront ne pas être les mêmes, ce qui vous obligera constamment à vous adapter et à mettre au point de nouvelles stratégies d'attaques en fonction de la configuration des multiples arènes qui composent le jeu. Vous devrez également prendre en compte le type d'adversaire qui se trouve en face de vous. En cas de victoire, vous aurez la possibilité d'acquérir de nouveaux combattants ainsi que de nouvelles armes toujours plus puissantes. Le jeu semble techniquement très prometteur. Tous les éléments qui le composent ont fait l'objet de nombreuses recherches pour que les graphistes et autres "game designers" puissent laisser libre cours à leurs délires créatifs. On assiste ainsi à des explosions de "niveau de détail dynamique", de "gravité relative", d'"éclairage avec couche spéculaire", d'"effets atmosphériques" ou de "portails de dissection des volumes". Ah, on rigole moins, là, hein ?

Tous les jeux sans se bouger

*et 30F qui tombent du ciel !**

Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.
Rue du
Commerce
.fr

*Offre valable du 15 novembre au 15 janvier 2000. Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

design > *vu* intégral

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

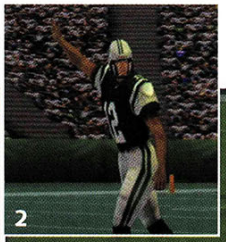
www.
Rue du
Commerce
.fr

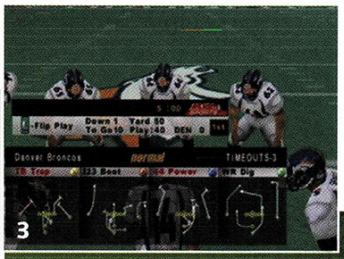
Genre
Foot américain

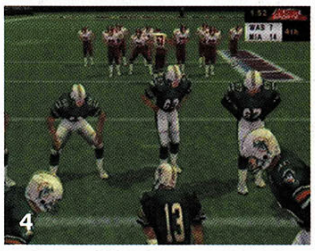
Éditeur
Acclaim

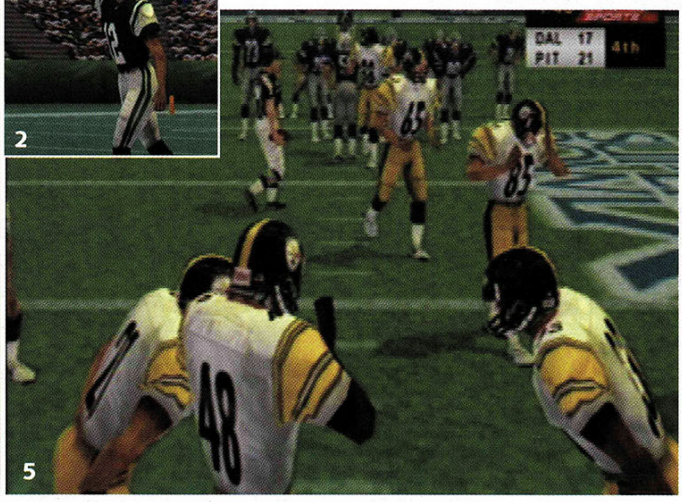
Disponibilité
Début 2000

1


2

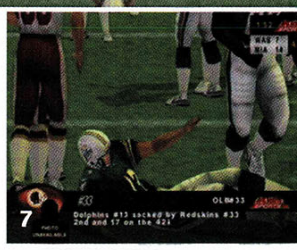

3


4



5

6


7

NFL QUATERBACK CLUB 2000

1> Choisissez un stade.
2> Il a vraiment l'air content de lui.
3> Qui a dit que le football américain était compliqué ?
4> Un petit encouragement avant la mise en jeu.
5> Faites attention au numéro 73 !
6> Le choc va être terrible.
7> Un homme à terre !

par Frédéric Danilewsky

Petit test. Si je vous dis : sport, baraques, championnat, ballon ovale. Vous pensez tout de suite au rugby. Eh bien, vous avez tout faux ! Il fallait répondre football américain et en plus, il fallait ajouter NFL Quaterback Club 2000.

Régulièrement, aux États-Unis, toute la population s'arrête de respirer pour vivre à l'heure du Super Bowl, l'une des plus grandes manifestations sportives du pays. Sa renommée est telle qu'elle dépasse celle des jeux Olympiques. Pas étonnant donc de voir des jeux de football américain fleurir à ce point là-bas... Mais en France ? Quelle part occupe ce sport dans notre culture ? Difficile de répondre. Acclaim décide de tenter l'expérience avec NFL Quaterback Club 2000. A ceux pour qui les mots "Quaterback" et "Touchdown" éveillent des instincts de joueur, NFL QBC 2000 vous propose de vivre tout simplement le Super Bowl comme si vous y étiez. Je vous fais grâce des règles obscures de ce sport pour me concentrer sur les points forts du jeu. NFL QBC 2000 possède cinq modes de jeu différents : Season, Playoffs, Exhibition, Tournoi, Probowls. Parmi ceux-ci, un mode historique vous permettra de revoir en direct les 33 Super Bowls de l'histoire du football américain, récréés spécialement pour l'occasion.

UN JEU COMPLET

Le côté gestion n'a pas été oublié non plus : vous aurez également la faculté de créer ou de prendre en charge une des 31 équipes de la ligue. Vous participerez à l'entraînement, au recrutement ou aux transferts des joueurs. Vous négocierez aussi leur salaire ! NFL QBC 2000 s'annonce techniquement très prometteur. L'animation des personnages est particulièrement réussie. On a l'impression d'être devant son poste de télévision (je me comprends) tant le comportement des footballeurs est réaliste. Ils possèdent des petites manies qui les rendent plus vrais que nature. Après un choc un peu trop violent, vous les verrez même sortir du terrain en boitant, encadrés par deux soigneurs. Pour parvenir à un tel niveau, les développeurs ont enregistré plus de 1 200 positions grâce à la technique de la "Motion Capture". Les zooms et les ralentis sont également de la partie et sont assez spectaculaires. Ils vous feront entrer au cœur de l'action. NFL QBC 2000 devrait être une simulation très complète qui vous fera découvrir une autre façon de jouer avec un ballon ovale.

Après la masse de jeux testés dans le premier numéro, on s'attendait à un petit essoufflement. On n'aurait jamais cru qu'il y en aurait autant, impossible, pas croyable, non, sérieux ? Et pourtant, notre console préférée a de beaux jours devant elle, comme en témoigne la pléthore de titres qui débarquent pour Noël... Bon jeu à tous !

TESTS

Buggy Heat ★★★★★ 86
Dynamite Cop ★★★ 88
F1 WGP for Dreamcast ★★★★★ 66
Hydro Thunder ★★★★ 90
Jimmy White's 2 : Cue Ball ★★★★★ 78
Marvel VS Capcom ★★★ 94
Mortal Kombat Gold ★★ 102
NBA Showtime ★★★★ 84
NFL Blitz ★★★★★ 98
Pen Pen ★★ 96
Psychic Force 2012 ★★ 92
Snow Surfers ★★★ 76
Soul Calibur ★★★★★★ 72
Street Fighter Alpha 3 ★★★★★ 82
Worms Armageddon ★★★★★ 80
WWF Attitude ★★★★★ 100

Genre
Course de F1

Nombre de joueurs
1 ou 2

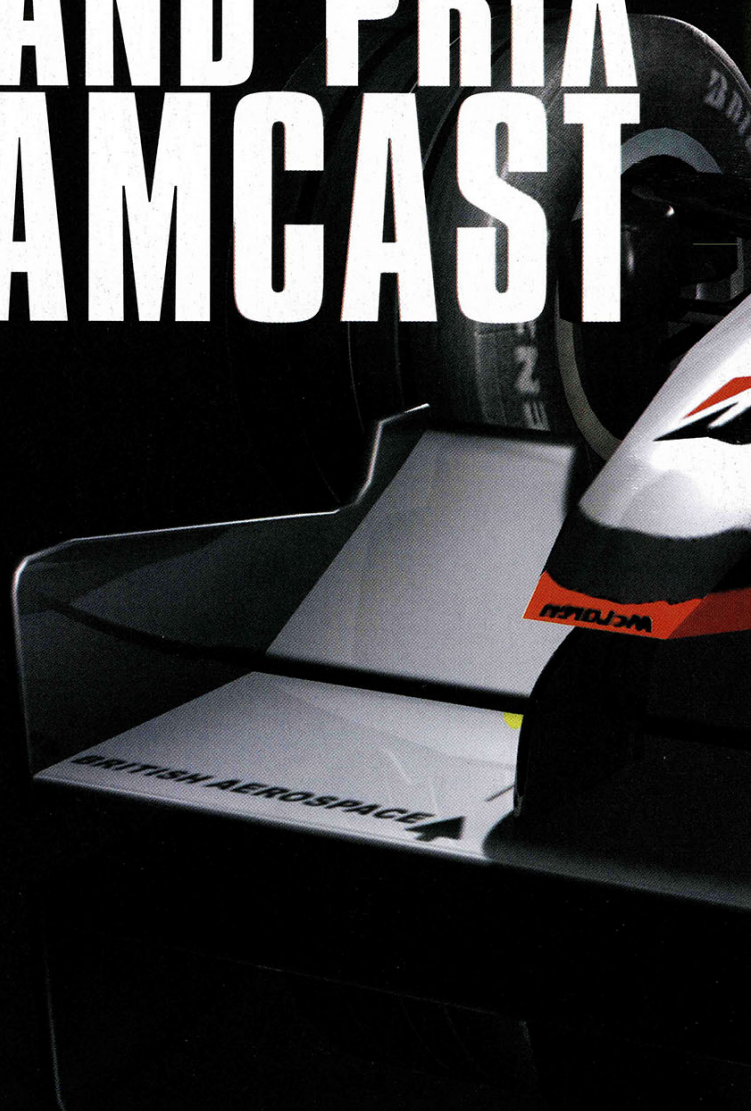
Disponibilité
Maintenant

FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX FOR DREAMCAST

par Frédéric Danilewsky

SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO •

Il y a maintenant plusieurs semaines que le championnat du monde de Formule 1 s'est terminé. Grâce à F1 World Grand Prix for Dreamcast, tous les supporters de Ferrari vont pouvoir laver leur honneur bafoué et réécrire la dernière ligne droite de ce cru 1999 à leur guise.



Grâce aux talents des programmeurs de Video System, F1 World Grand Prix for Dreamcast (ce titre à rallonge, je tiens à le préciser, n'est pas une ruse de ma part pour citer 250 fois Dreamcast, mais bel et bien le titre complet de cette simulation) marque l'entrée en fanfare de Sega dans le monde de la F1. Comme chez Sega et Video System, on ne fait jamais les choses à moitié, vous ne serez très certainement pas surpris d'apprendre que **F1 WGP for Dreamcast possède toutes les licences de la FIA**. Pilotez une Formule 1 est déjà appréciable, mais prendre place dans le cockpit d'une vraie Ferrari ou d'une Williams, c'est tout de même plus motivant. Après avoir sélectionné votre mode de jeu parmi les classiques (Course simple, Championnat, Contre la montre et Versus), vous choisirez l'une des onze écuries qui composent la fédération. **Tous les grands noms de la Formule 1 ont été intégrés dans le jeu**: McLaren, Ferrari, Williams, Jordan, Benetton, Prost, etc. L'obtention de cette licence a également permis aux développeurs de modéliser et de recréer fidèlement toutes >

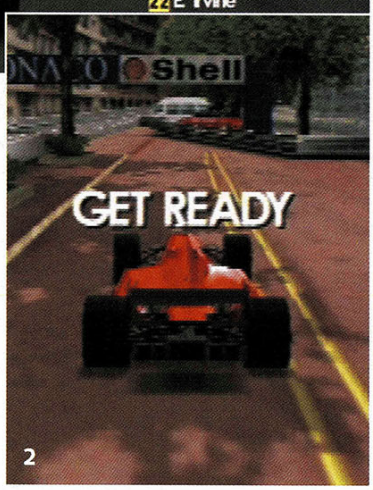
Editeur
Sega

Accessoires
VM, Volant, Vibration Pack

Site Web
www.dreamcast-europe.com

Note Dreamcast magazine
★ ★ ★ ★ ★ ★

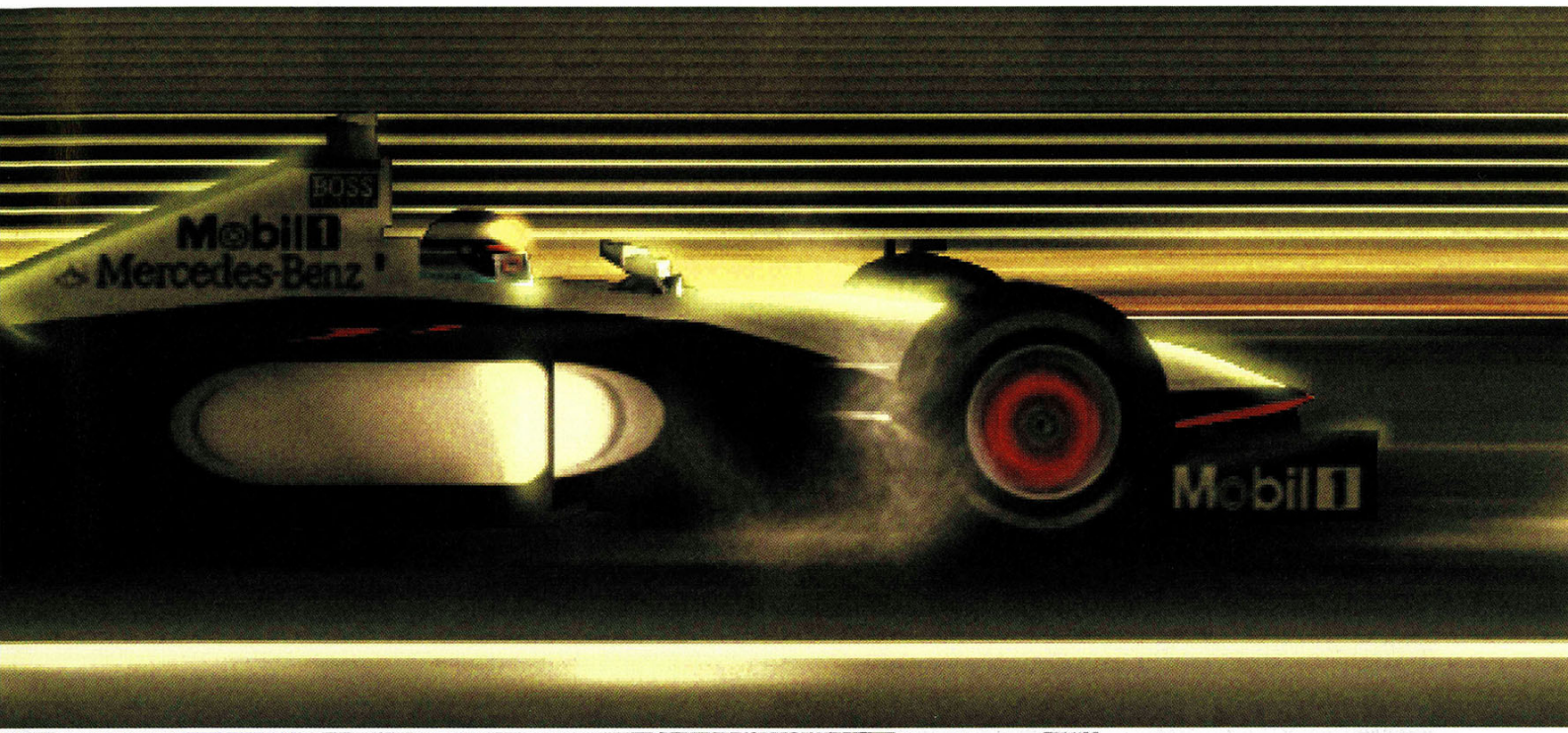
1> La grille de départ comme à la télévision.
2> Le circuit de Monaco est l'un des plus beaux de tout le jeu.
3> Les conditions climatiques sont parfois extrêmes.



les voitures en conservant leurs spécificités. De la forme à la couleur, en passant par les publicités, tout est conforme à la réalité. Le souci du détail a même été poussé jusqu'à changer les tableaux de bord et à modifier la marque des pneus selon les constructeurs. Il faut savoir que les développeurs de Video System ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. Après avoir choisi votre voiture, il vous sera possible d'enfiler la tenue des pilotes officiels de chacune de ces grandes marques à l'image de Frenzten, Schumacher, Hakkinen ou Alesi.

UNE PINCÉE D'ARCADE ET UN SOUPÇON DE SIMULATION

Lorsque l'on parle de course de F1, on pense tout de suite à des simulations bourrées d'options et de réglages compliqués. F1 WGP est tout le contraire. Sans verser dans la simulation pure et dure, il dispose d'un nombre d'options assez conséquent pour intéresser les amateurs du genre sans pour autant faire fuir les fans d'arcade. Le mode le plus représentatif et le plus complet est bien évidemment le Championnat, qui s'approche le plus de la réalité. Avant d'effectuer les tours d'entraînement, de qualification et d'échauffement qui vous mèneront sur la grille de départ, vous aurez la possibilité de réaliser un grand nombre de réglages sur le paddock. Ne vous inquiétez pas, l'opération se fera sans douleur. **L'interface des réglages a été pensée pour être aussi peu rébarbative que possible**. Tout se fait à partir d'un seul et unique écran représentant une Formule 1 en 3D fil de fer. Chacun des éléments de cette dernière est symbolisé par une jauge que vous pourrez faire glisser. Tout est paramétrable. Vous pourrez agir sur les pneus, l'aileron avant, l'aileron arrière, le braquet, les suspensions, le pilotage, la transmission, la sensibilité ou l'équilibre des freins. Tous ces réglages permettront à votre bolide de rouler dans les meilleures conditions possibles selon les types de revêtements, ou d'adapter votre tenue de route aux **changements climatiques** comme le crachin ou la pluie. Si les modifications apportées aux voitures ne sautent pas aux yeux dès les premiers tours de piste, vous vous apercevrez tout au long de la saison qu'elles sont loin d'être superflues. En vérité, elles sont indispensables pour remporter la victoire.



4

5

6

4> Là où vous passez, l'herbe ne repousse pas.
5> Sous l'effet de la pluie, la route devient glissante.
6> Vous remarquerez la trace de vos pneus sur le sable.

UNE PRISE EN MAIN IMMÉDIATE

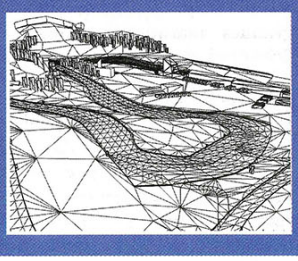
Après avoir soigneusement passé en revue toutes les options offertes, venons-en maintenant à ce qui est peut-être le point le plus important du soft, la jouabilité, particulièrement importante dans un jeu de course. De ce côté, F1 WGP est une bonne surprise. À titre de comparaison, la prise en main résulte du même état d'esprit que les réglages, c'est-à-dire simple, rapide et efficace. F1 WGP for Dreamcast est une sorte de compromis: les développeurs ont pris le parti d'offrir un jeu complet tout en restant accessible au plus grand nombre. Cela en fait **un titre à mi-chemin entre la simulation et le jeu d'arcade**. Dans la pratique, cela donne un jeu fun qui ne nécessite pas de posséder des notions de pilotage très poussées, ni une connaissance parfaite des circuits pour espérer franchir la ligne d'arrivée. Même lorsque vous aurez débloqué l'option "Dégâts matériels", le jeu vous pardonnera encore de nombreuses erreurs. Les sorties de piste ne seront pas immédiatement sanctionnées par la désintégration totale de votre véhicule. En fait, il faut vraiment s'acharner sur sa Formule 1 pour endommager une quelconque partie du fuselage. Si les voitures semblent à toute épreuve, la représentation des dégâts est, en revanche, très réaliste. Si vous réussissez à casser vos essieux, par exemple, la voiture ne pourra plus accélérer et vous verrez les jantes se désolidariser des pneus. En mettant de côté ce mode de conduite hors norme, réservé aux testeurs, vous vous rendrez vite compte que **la sensation de vitesse est excellente**. On a vraiment l'impression d'aller à 300km/h et ce, plus particulièrement dans les vues internes. Le jeu en propose trois auxquelles s'ajoutent deux vues extérieures. Si cela peut paraître restreint, il faut savoir que chacune de ces vues se paie le luxe d'être jouable à 100 %. Il n'y a aucune vue gadget. Concernant la jouabilité, il est possible d'utiliser le volant vendu par Sega. Cet accessoire n'apporte pas de plus réel; au contraire, la conduite peut même devenir assez délicate dans des circuits compliqués comme Monaco.

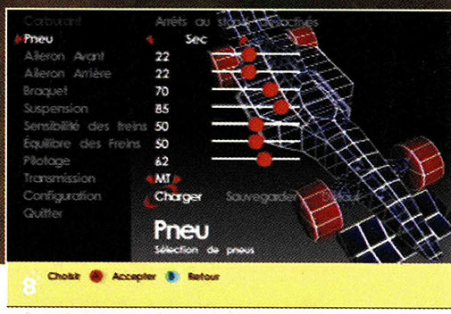
C'EST COMME À LA TÉLÉVISION

F1 WGP for Dreamcast est **techniquement irréprochable**. Les mots saccade, clipping et brouillard ne font pas partie du vocabulaire de ce jeu, sauf lorsque l'effet est voulu, bien sûr. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, et ce, même dans les circuits les plus complexes ou dans le mode "deux joueurs" en écran splitté. Même le mythique circuit de Monaco, habituellement fatal pour les jeux de F1, ne pose aucun problème. Les graphismes sont, eux aussi, à la hauteur. Les textures de la piste et des bas-côtés sont réalistes >

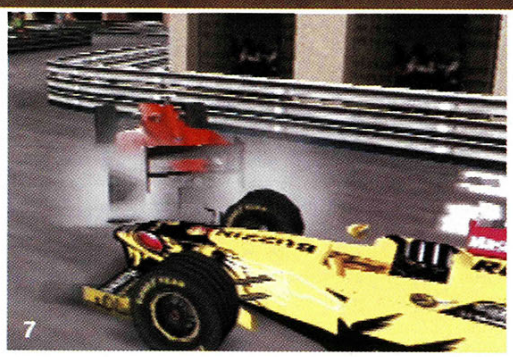
LA RÉALITÉ POUR MODÈLE

Avant de vous parvenir sous la forme d'un jeu prêt à l'emploi avec des graphismes destinés à vous faire pousser un hurlement d'admiration dès l'apparition des premières images, un jeu passe par différentes étapes. Depuis l'apparition de la 3D polygonale, les graphistes ont la lourde tâche de se rapprocher au maximum de la réalité. Pour ce faire, tous les éléments d'un jeu, comme ici les circuits, doivent préalablement être modélisés en 3D fil de fer. En regardant cette photo, on s'aperçoit mieux du formidable travail effectué par les graphistes de Video System pour que tout soit conforme à la réalité.





7> Monaco est le lieu idéal pour ce genre de scène.
8> Cet écran permet d'effectuer les réglages de sa voiture.



"À fond, à fond, à fond et puis gravier"
Un guignol

au possible. Malheureusement, tous les éléments du décor n'ont pas eu la chance de bénéficier de la même attention de la part des développeurs. En ralentissant quelques instants, vous vous apercevrez que nous avons une fois de plus droit aux abominables sprites déjà entraperçus dans Sega Rally 2 et censés représenter les spectateurs. Hormis cette légère erreur de parcours, **le jeu regorge de bien d'autres petits détails qui réussissent à faire toute la différence**. Les courses s'enrichissent de tout un ensemble d'effets spéciaux destinés à rendre le jeu plus réaliste : flammèches jaillissant des pots d'échappement, étincelles produites par les frottements contre les rambardes, crissement et fumée des pneus ou projections d'eau sur le sol. Dernier point, et pas des moindres : une vue interne en contre-plongée permet de voir le casque du pilote se balancer dans tous les sens au rythme des coups de volant.

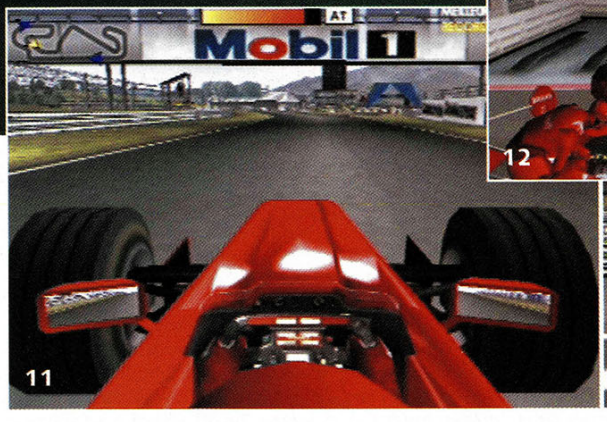
DUEL SUR LA LIGNE DE DÉPART

Comme vous le savez très certainement, F1 WGP n'est pas le premier jeu de F1 sur Dreamcast. Une petite comparaison s'impose donc entre Monaco GP RS 2, le tenant du titre, et le jeu de Video System. Les deux produits ont une approche totalement différente du joueur. Le titre d'Ubi Soft met en avant le réalisme du pilotage, quitte parfois à rendre la prise en main très difficile, tandis que ce F1 WGP, beaucoup plus facile d'accès, préfère miser sur le fun. Résultat : en proposant des sensations plus proches de l'arcade et une prise en main mieux adaptée aux joueurs console, F1 WGP for Dreamcast risque bien de trouver un public plus large.

9> Un duel pour savoir qui passera le premier.
10> La flèche indiquant les virages reste trop longtemps à l'écran.
11> Vous remarquerez qu'il n'y a pas d'ombre sous les roues de la voiture.
12> Votre équipe de mécaniciens au travail.
13> Chaque dérapage occasionne des dégagements de fumée.

9

10



11

12

13

RIEN N'EST PARFAIT

Alors, après tant de points positifs, faut-il élire F1 WGP for Dreamcast jeu de l'année ? Non ! Le bébé de Video System est loin d'être exempt de tout reproche. En premier lieu, je signalerai **le faible niveau d'intelligence artificielle des adversaires**. Si un carambolage bloque le passage ou si vous réalisez un tête-à-queue en plein milieu de la piste, les autres pilotes vous rentreront dedans sans chercher à vous éviter. Encore plus grave, ils continueront leur chemin sans vergogne, en vous fonçant dessus jusqu'à ce que vous soyez écarté de leur trajectoire. Autre problème, on a vraiment parfois la désagréable impression que **la voiture flotte au-dessus de la route**. Cela est en grande partie dû aux ombres projetées par les roues sur la piste. Elles ne sont pas gérées en temps réel, ce qui donne la sensation étrange d'être suspendu dans les airs. Compte tenu de l'ensemble du jeu, ces légères remarques sont loin de faire pencher la balance en la défaveur de F1 WGP for Dreamcast. Ses nombreuses qualités (réalisme, jouabilité, fun, etc.) font de lui le meilleur de sa catégorie sur Dreamcast. Un titre fédérateur qui satisfera les passionnés de Formule 1 comme les amateurs de courses en tout genre.

CONSEIL

Dans le mode Championnat, résistez aux sirènes de la tentation. Je sais, il est très difficile de ne pas sélectionner l'option "Désactiver le tour de chauffe" pour se lancer immédiatement dans la course. Mais il vaut mieux reconnaître le terrain si vous ne voulez pas tout le temps arriver dernier.

Jouabilité 8/10
La voiture répond instantanément à vos ordres et elle ne part pas en tête-à-queue à la moindre erreur de pilotage.

Graphisme 8/10
Les graphismes sont très réussis, les textures fines et aucun bug d'affichage n'apparaît à l'écran.

Son 6/10
Un des points faibles du jeu. Le bruit du moteur ne ressemble pas vraiment à celui d'une F1.

Durée de vie 7/10
Les modes Deux joueurs et Championnat vous retiendront longtemps devant votre écran.

Intérêt 8/10
Il est vraiment dommage que l'intelligence artificielle des adversaires n'ait pas été plus travaillée : cela aurait apporté un plus indéniable et fait de F1 WGP for Dreamcast un hit en puissance.

Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité
Combat	**1 ou 2**	**Maintenant**

SOUL CALIBUR

par Samy Seddiki

Soul Calibur, c'est tout le savoir-faire de Namco, qui nous livre là, pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, une conversion d'arcade surpassant haut la main la version originale... Mais où sont donc les limites de la Dreamcast ?

1

2

Soul Calibur est un **jeu de combat en 3D** dont l'action se déroule dans un **univers médiéval baroque** avec une touche d'heroic fantasy. Les musiques sublimes renforcent avec brio l'ambiance médiévale, et contribuent énormément au charme et au fun du jeu. Kilik, Taki, Mitsurugi, Nightmare et tous les autres protagonistes qui vivent dans ce joli petit monde vont devoir s'affronter, chacun pour des raisons différentes, afin de détruire Inferno, le démon incarné dans l'épée maléfique Soul Edge. Pour arriver à leurs fins, ils vont donc se balader à travers le monde en passant par le Japon, la Chine, la Corée, la Grèce, l'Italie ou l'Allemagne, bref, dans des décors de toute beauté pour se livrer à des duels sans merci. Et les différents héros, plutôt que de se la jouer combat à mains nues, préféreront une jolie épée, une bonne grosse hache des familles, un nunchaku qui fait mal, des katars bien aiguisés, etc. Bref, ils comptent utiliser tout ce que l'univers offre d'armes pour taper sur leur prochain. Le choix des armes est donc varié et, puisque tous les combattants sont de véritables experts en la matière, chacun est capable d'effectuer presque une centaine de coups différents et même un petit "kata" de démonstration du plus bel effet. Les guerriers sont au nombre de dix quand vous débutez le jeu, puis neuf autres viennent se rajouter au fil des batailles sur l'écran de sélection. Même si la plupart des nouveaux venus sont des clones des héros de base, rassurez-vous, car l'effectif est tout de même suffisant pour vous garantir de longues heures de fun, de découverte et d'entraînement.

ON JOUE COMME ON RESPIRE !

Heureusement pour nous, **la jouabilité générale reste très instinctive**, vraiment accessible en quelques secondes, et on est dans le bain dès les premières parties. On peut s'amuser sans rien connaître aux jeux de combat, mais les mordus trouveront aussi des tas de coups facultatifs et compliqués, avec des timings d'enfer pour épater la

Editeur	Accessoires	Site Web	Note Dreamcast magazine
Namco	Arcade Stick, VM, Vibration Pack	www.namco.com	★ ★ ★ ★ ★ ★

1> Face à face, les deux adversaires sont prêts à entamer le combat.
2> Un bon coup d'épée bien placé. Il est bien calmé.
3> Dans Soul Calibur, on ne rigole pas. La preuve, regardez la photo... Vous ne rigolez pas.
4> Remarquez les effets de lumière qui accompagnent les coups de lame.
5> Kilik achève Mitsurugi...
6> ... Par contre, là, il fait moins son malin.

"Allez, on s'en fait une petite ?" Quatre heures plus tard... "Bon, une dernière ?"

Deux membres de la rédaction, tard le soir

galerie en terrorisant les p'tits jeunes. Les quatre boutons servent : à mettre sa garde, à placer des coups qui tranchent (horizontaux), des coups qui fendent (verticaux) et enfin des coups de pieds. Les enchaînements de coups s'obtiennent en réalisant des combinaisons de boutons et de directions, comme à l'accoutumée. Nouveauté, le pad analogique permet de profiter pleinement du système de déplacement 3D, le 8-Way Run, qui associe une direction du joystick à des pas d'esquive fluides et pratiques pour évoluer sur le ring. Vous pouvez donc rester toujours en mouvement sur l'aire de combat en tournant autour de l'adversaire afin d'éviter ses attaques: fini les postures statiques où les deux combattants sont coincés face à face comme dans les anciens jeux. Faites tout de même bien attention à ne pas vous approcher trop près des bords car, comme dans Virtua Fighter, les Ring Out sont possibles, et certains joueurs se font une spécialité de vous pousser vers le bord sans en avoir l'air !

LES TECHNICIENS DU COMBAT NE SONT PAS OUBLIÉS

Des tas de mouvements optionnels permettent aux meilleurs de tirer leur rapière du jeu: le Guard Impact vous permet de repousser une attaque trop prévisible et vous l'exécutez en pressant la direction avant ou arrière plus la garde juste avant que le coup ne vous atteigne. Votre ennemi, repoussé, reste étourdi une seconde, plus qu'il n'en faut pour un bon joueur. Les >

SOUL CALIBUR ET VOTRE ENTOURAGE

On a eu l'occasion de bomber le torse devant les copains en leur montrant la Dreamcast. "Oui, pas mal, mais bon, y a pas beaucoup de jeux", "J'ai lu que c'était pas terrible", "Oh ! tu sais, moi, je joue qu'à Tekken, alors Sonic et tout ça..." STOP ! On arrête le blabla, on branche le petit boîtier blanc sur la grosse télé, on met le CD. Les combattants s'animent à l'écran sur fond de musique orchestrales, et le ton change illico : "Passe moi le pad !", "Je prends le gagnant" et autres "Tu me le prêtes si j'achète une Dreamcast ?"...

6

7

8

9

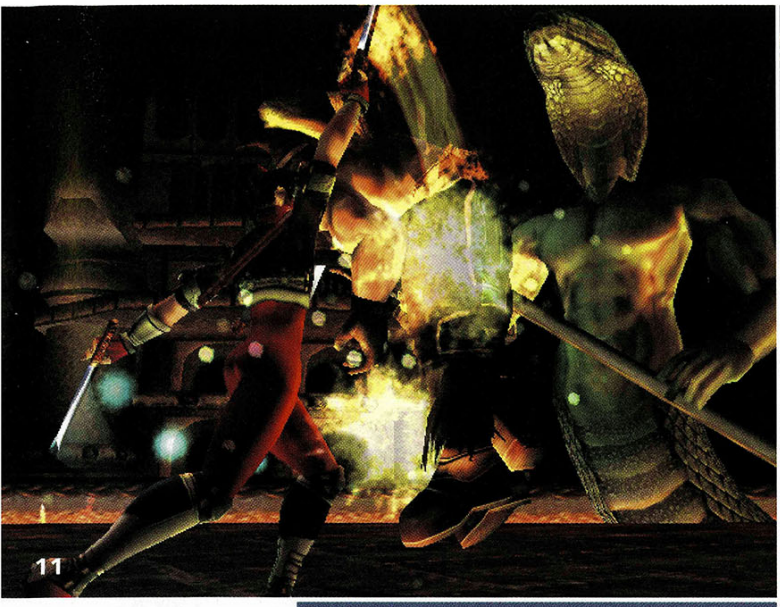
10

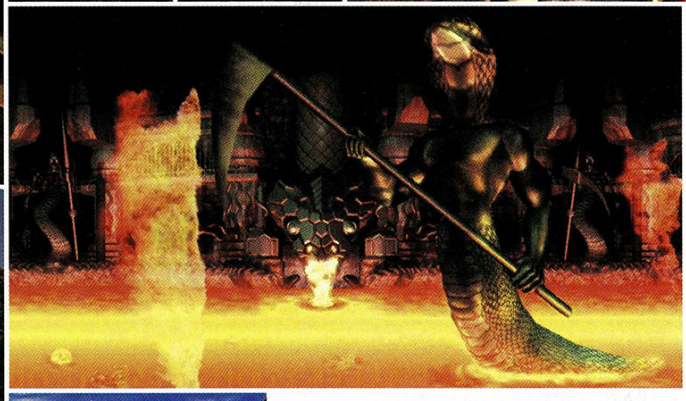
6> Les joueurs expérimentés pourront à loisir se déplacer dans la 3D.
7> Vue en gros plan, reconnaissez que ça donne envie de jouer...
8> S'il croit que c'est avec ça qu'il va m'impressionner.
9> Toc, toc, badaboum, cascade.
10> Maxi peut manier son nunchaku dans toutes les positions.

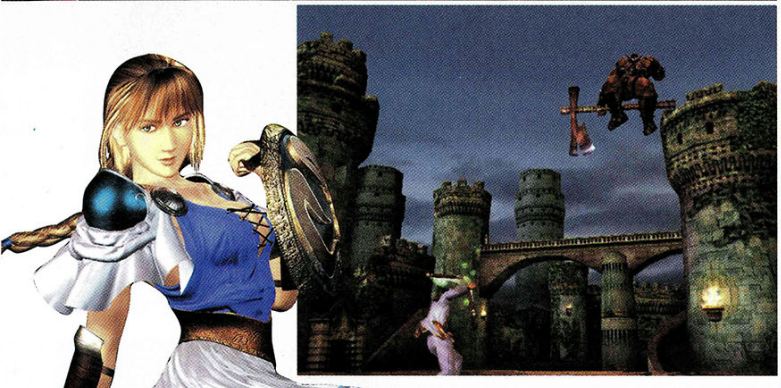
MOTION CAPTURE ET REALISME

Encore une fois, comme pour tous ses jeux de combat, Namco a fait appel à de vrais champions d'arts martiaux pour effectuer les différents coups et mouvements. Les artistes, le corps bardé de capteurs, ont effectué les coups un par un, et ces données ont été intégrées lors de la modélisation des combattants. Résultat : l'animation en devient réaliste et les combattants presque vivants. C'est encore plus flagrant dans le mode Exhibition où les artistes du nunchaku, de la flamberge et du glaive se sont fait plaisir : on peut passer des heures à regarder ces impressionantes démonstrations.

dégâts infligés par les lames que vous maniez sont, en effet, plutôt importants, ce qui entraînera souvent des combats courts et acharnés: un vrai duel, en somme! Mais contrairement aux autres jeux de combat, les enchaînements ne sont en aucun cas des "combos": autrement dit, votre ennemi ne peut pas vous massacrer sans discontinuer avec une suite de coups, et si vous êtes attentif, vous pouvez presque toujours vous protéger d'un coup sur l'autre – sauf s'il vous frappe après vous avoir soulevé de terre (les pros appellent ça un "juggle", jongler en anglais). Au début, les combats ne seront pas toujours très techniques et la plupart des personnages sont assez simples à manier pour que vous puissiez vous amuser tout de suite sans vous entraîner. Toutefois, après un certain temps passé l'épée à la main, vous atteindrez un autre niveau de jeu beaucoup plus précis et complexe, dont vous pourrez être fier... Et cette expérience, vous allez l'acquérir et la pratiquer dans les nombreux modes de jeu (Arcade, Versus, mais aussi Survival, Team Battle et bien entendu en mode Practice) pour découvrir les effets cachés de certains coups. Plus original et beaucoup plus intéressant, le mode Mission est un voyage qui vous permet d'accomplir **différentes quêtes à travers le monde**. Vous choisissez votre combattant et partez à l'aventure. Vous rencontrez des ennemis en divers pays et vous devrez les battre en obéissant à une règle spécifique à chaque fois. Ainsi, il arrivera que seules les projections causent des dommages à vos ennemis, ou que vous deviez vous battre alors que vous vous enfoncez lentement dans des sables mouvants si vous restez trop longtemps immobile. Plus fort encore, des rats furetant sur l'aire de combat vous mordent les pieds, ou vous devrez vous aider du vent pour éjecter proprement l'adversaire hors du ring... Ces différentes missions servent à acquérir des points afin de constituer un petit capital. Avec ces points vous achèterez des images à collectionner que vous pourrez revoir dans le Museum mode. En achetant certaines images, vous ouvrirez des options et des modes de jeu supplémentaires (par exemple, des costumes, des décors ou d'autres modes de jeu : Extra Survival qui propose des combats de type "mort subite" et le fabuleux mode Exhibition, pas interactif pour un sou, mais







11> Taki dans un enchaînement du tonnerre.
12> Certainement l'un des personnages dont le choix vestimentaire est le plus surprenant...
13> Mais l'habit ne fait pas le moine. Quand il entre en action, ça peut faire très mal.
14> Bon, c'est vrai, la photo est petite, mais vous pouvez me croire, la définition des décors est la plus aboutie de tous les jeux Dreamcast.

qui ne vous lassera jamais, car il vous permet d'admirer à volonté les splendides "katas" de tous les personnages). Autant vous le dire, ces différents bonus ne valent pas tous le détour, mais ils fournissent une motivation supplémentaire pour continuer d'explorer ce mode et rechercher tous les bonus possibles. La quête sera longue si vous voulez compléter votre série d'illustrations et vous rallongerez donc agréablement la durée de vie du jeu en mode solo.

LE MEILLEUR POUR LA FIN !

Enfin, on constate que Namco a réussi un réel tour de force en programmant tout simplement **le jeu le plus beau et le mieux animé**, toutes machines confondues, grâce à l'utilisation d'un nouveau procédé 3D. Effets de lumières et gestion de leurs sources en temps réel, finesse de la résolution, animation en 60 images par seconde, ou qualité des décors qui ne paraissent même plus faits en polygones tant ils sont beaux... tous ces éléments nous sautent aux yeux dès les premières secondes où l'on se trouve exposé à cette merveille technique ! Ce qui renforce encore plus ce souci de perfection, ce sont tous les petits détails que l'on ne cesse de découvrir à chaque partie, et qui font que la version Dreamcast n'est même plus comparable à la version d'origine. Voir le vent remuer la chevelure dorée de Sophitia ou les petits nuages de buée sortir de la bouche d'Astaroth qui respire lors d'un combat en altitude nous aurait paru inconcevable. Petit plus, la sélection 50/60 Hz offre un jeu plus beau sur des téléviseurs récents, tout en conservant la compatibilité avec les anciens postes.

Plus qu'un simple jeu de combat, Soul Calibur reflète bien **les capacités monstrueuses de la Dreamcast** lorsqu'elle est exploitée avec application. Il est maintenant clair que la console est capable de quelque chose que nous n'avons pas encore vu, et que nous verrons dès qu'un jeu encore plus fort que Soul Calibur paraîtra.

En tout cas et pour le moment, Soul Calibur est une valeur sûre et décidément incontournable pour votre ludothèque.

CONSEIL

Essayez de jouer avec tout le monde, tentez des esquives, des contre-attaques : vous pouvez tout faire si facilement ! Et lorsque vous serez à l'aise, essayez les personnages un peu exotiques comme Maxi, Ivy ou Astaroth, qui requièrent plus de maîtrise. Dans tous les cas, amusez-vous !

Jouabilité 9/10
Impeccable, presque toutes les manipulations sont accessibles pour un débutant.

Graphisme 10/10
La perfection du moment. Que se passera-t-il ensuite ?

Son 8/10
Colle parfaitement à l'action, avec des voix convaincantes.

Durée de vie 8/10
Des modes de jeux à n'en plus finir, seul ou à deux. Un vrai régal.

Intérêt 10/10
Aussi bien au niveau graphisme qu'en termes d'intérêt, Soul Calibur s'impose comme le meilleur jeu de baston à l'heure actuelle, voire comme le meilleur jeu de la console.

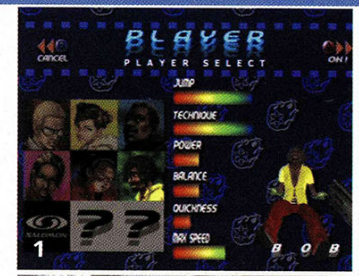
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité
Simulation de snowboard	1 ou 2	Maintenant

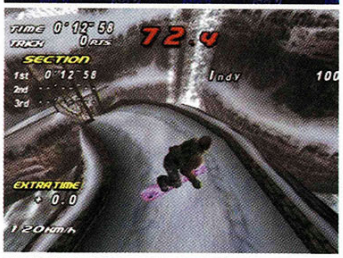
SNOW SURFERS

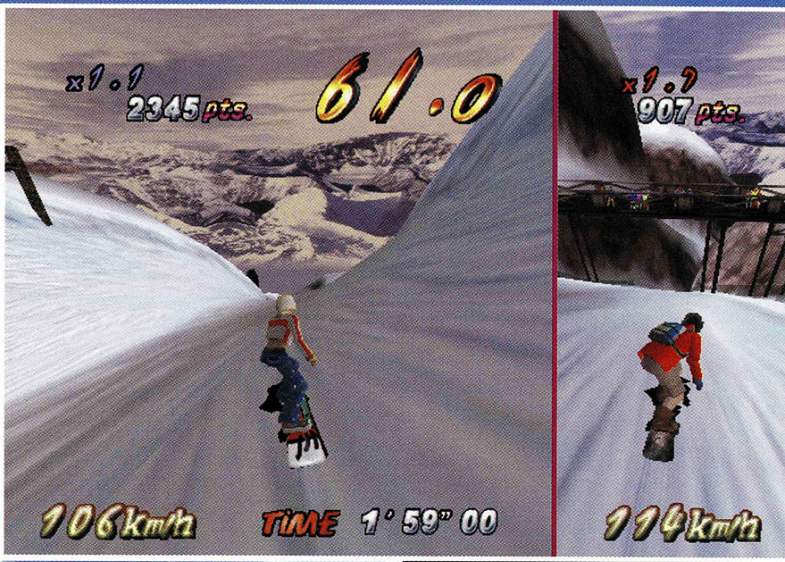
par Alexandre Etchevy

SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO •

À quelques semaines de la saison d'hiver, il est grand temps pour les amateurs de glisse de reprendre l'entraînement. Malheureusement, votre imagination est trop souvent freinée par votre technique : alors exprimez-vous librement avec Snow Surfers.







1> L'éternel problème du choix...
2> Petit virage avec effet vague de neige, facile...
3> Ce fut une descente plus qu'explosive !
4> Pas trop haut, les nuages ne sont plus très loin.

LES SPORTS EXTRÊMES

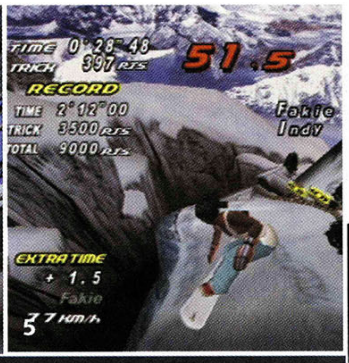
Mais pourquoi diable un tel engouement pour ce qui ressemble de près ou de loin à un sport extrême ? À en croire ceux qui le pratiquent ou le suivent de près, ces sports ne sont pas sous le joug de règles strictes ou figées ; au contraire, ils évoluent au cours du temps au gré de l'audace et de l'imagination. Plus on les considère comme marginaux, plus ils sont attirants puisqu'ils sous-entendent l'idée de liberté et d'indépendance, tant dans le mode de vie que dans le look. En cela, les personnages du jeu correspondent assez bien à l'idée qu'on peut s'en faire...

Les années 90 sont résolument portées sur les sports extrêmes, les fameux X-Games en sont d'ailleurs le meilleur ambassadeur aux États-Unis. Partant de ce constat, il devenait impossible pour les développeurs de jeux vidéo de ne pas exploiter ce créneau même si, pour le moment, le snowboard semble être le seul à retenir leur attention. Aussi, l'avènement de la Dreamcast est une véritable aubaine pour les amateurs de sensations fortes, puisqu'elle paraît être en mesure de rendre, avec grande précision, la complexité et la rapidité d'exécution des mouvements. On n'en attendait pas moins pour un jeu tel que Snow Surfers mais, malheureusement, **seules les capacités de la "Dream" lui confèrent de la crédibilité**. Le menu principal ne propose, en effet, que trois modes différents, à savoir la course, le free-style ou le jeu à deux. Ensuite se succèdent deux tableaux (dont l'environnement est tout sauf sympathique !) vous permettant de choisir surfeurs et planches. Votre choix est guidé par les caractéristiques techniques de chacun qu'il faudra adapter au type de circuit ainsi qu'à vos compétences, les marges d'erreurs étant parfois très faibles.

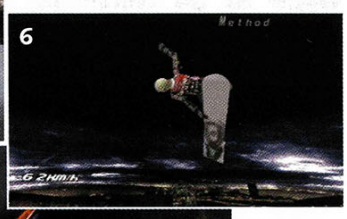
À VOS MARQUES, PARTEZ !

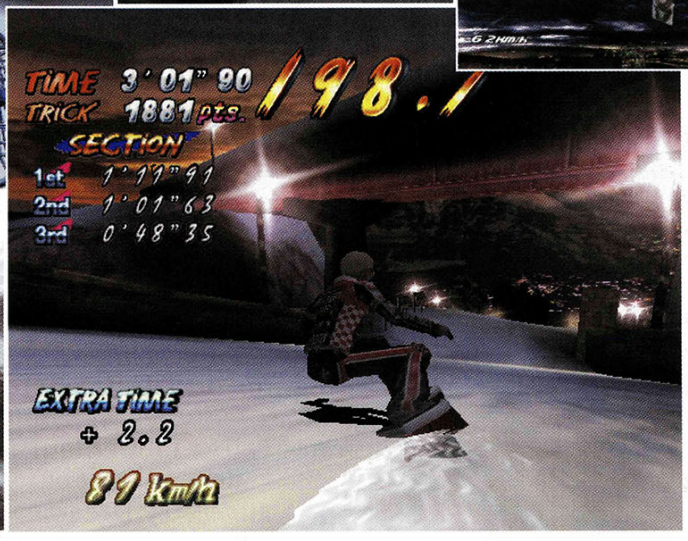
C'est maintenant que l'action commence. Admettons que vous commenciez par la descente : eh bien, ce n'est pas sur plus de cinq ou six courses différentes que vous pourrez exercer votre art ! Le but est d'arriver en bas en ayant franchi un certain nombre de check points dans la limite du temps qui vous est imparti, ce qui vous autorise alors à poursuivre votre descente. Vous pouvez aussi augmenter vos points en agrémentant vos efforts de quelques instants de détente... Utilisez à votre guise les flancs de la montagne pour effectuer des sauts spectaculaires, sans oublier pour autant le chrono. Concernant

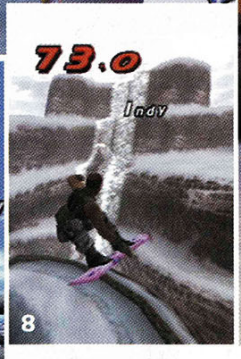
Editeur	Accessoires	Site Web	Note Dreamcast magazine
Sega	Vibration Pack	www.dreamcast-europe.com	★ ★ ★ ★ ★ ★



5> La course n'empêche pas de varier les plaisirs.
6> Vous êtes sûr que c'est efficace, comme paratonnerre ?
7> Il manque juste une pointe de raggae en fond sonore.
8> Si ça c'est pas le bonheur !







"Ce n'est pas parce que les choses sont difficiles que nous n'osons pas, mais parce que nous n'osons pas qu'elles sont difficiles."
Sénèque

l'environnement visuel du jeu, évidemment **c'est très fluide et les graphismes sont d'une grande qualité**. On peut d'ailleurs l'apprécier à sa juste valeur sans pour autant s'en étonner, puisque c'est quand même dans ce but que la console a été développée. Malheureusement, il faut voir cette qualité à deux niveaux. Le premier concerne le snowboarder et son environnement immédiat, à savoir la piste qu'il dévale. En toute honnêteté, c'est joli sans être exceptionnel : *a priori* pas besoin de Dreamcast pour arriver à cela. Mais attendez de voir le fond du décor et là, je pense que vous serez comblé. La première course offre par exemple une arrivée dans la vallée au soleil couchant : je peux vous assurer que j'en suis encore tout ému. Le seul petit problème est qu'il semble relativement difficile de contempler le panorama tout en négociant les virages et les embûches à grande vitesse. Mais vous avez encore la solution de passer le replay et vous pourrez ainsi profiter de tout en même temps. Pour finir, **l'absence d'un adversaire** contrôlé par le CPU ne joue pas en faveur de la motivation.

LÉGER, LE PETIT DÉJEUNER...

Oui, rappelez-vous que l'autre mode propose du free-style à l'état pur. Là, le nombre de parcours du genre half-pipe ne semble pas augmenter dans des proportions titanesques. Le premier, par exemple, ressemble à ceux que l'on rencontre communément dans les stations de ski. Le second, en revanche, est beaucoup plus intéressant. En effet, il ne ressemble à rien de ce que l'on a pu voir auparavant. L'aspect surréaliste est même renforcé par le panorama très noir du parcours (au demeurant superbe). Vous surfez dans une ambiance très sombre et ce n'est pas le monstrueux orage, visible au loin, qui me contredira.

Mais l'essentiel n'est pas là. Ce que tout le monde attend d'un tel mode de jeu, c'est de **pouvoir exécuter à sa guise les figures les plus périlleuses et les plus artistiques à la fois**. En cela, nous ne sommes absolument pas déçus. Les sauts atteignent une hauteur vertigineuse et votre dextérité sur la manette vous permet d'incroyables enchaînements, synonymes d'un gain de points conséquent. Le suivi de la caméra permet aussi de profiter au mieux de tous les sauts, dont on ne perd pas une miette. Un régal. Enfin, si j'avais un conseil à vous donner, ce serait de jouer pour vous perfectionner le plus vite possible. Pendant le jeu, une voix vient sempiternellement vous dire que vous pourriez mieux faire ! Bien entendu, à lire, ça n'a l'air de rien ; mais à entendre, vous verrez, ça devient

Jouabilité 8/10
Excellente : l'ampleur des sauts permet de s'exprimer pleinement, mais la maîtrise des combinaisons demandera de l'entraînement.

Graphisme 7/10
Les décors sont vraiment splendides. Malheureusement, les parties que l'on regarde pendant le jeu sont juste correctes pour la Dreamcast.

Son 4/10
Très passable pour la musique, les paroles sont toujours les mêmes. À force, c'est la console qui risque de faire du free-style !

Durée de vie 5/10
C'est vite répétitif. Malgré tout, les mordus du half-pipe pourront s'en donner à cœur joie.

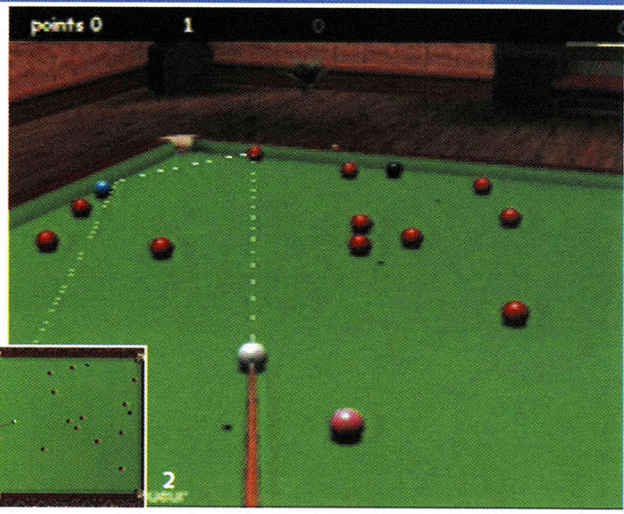
Intérêt 6/10
Une fois que l'on contrôle bien les mouvements, jouer pour un court moment (quelques dizaines de minutes) dans le half-pipe peut se révéler très agréable et fun... C'est tout pour moi !

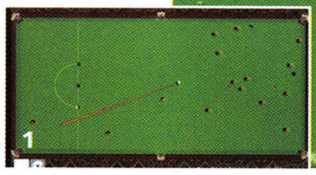
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité
Simulation de billard	1 ou 2	Maintenant

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

par Guillaume de Casaban

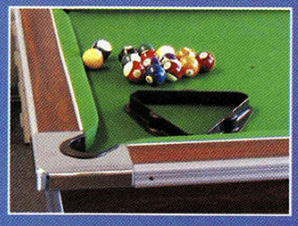
Un billard qui assure, c'est comme un bon jeu de golf : tout le monde se doit d'en avoir un les jours où la pêche manque pour un jeu de baston. Si vous aimez taquiner les boules, bonne nouvelle : le meilleur jeu du genre débarque sur votre Dreamcast.





1> La vue satellite permet de se faire une idée globale de la situation. **2>** Ah, voilà une fonction indispensable au débutant ! Dans ce cas, malheureusement, la trajectoire s'en trouvera faussée par le ricochet de la bille rouge (la bosse) sur la bande.

BILLARD À VENDRE



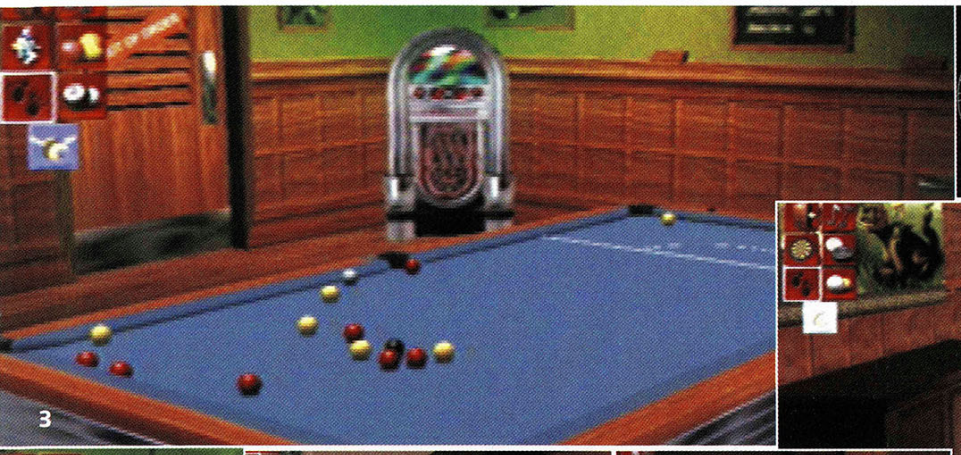
Eh oui ! il faut se faire une raison, les développeurs de Awesome n'ont plus la place de garder leur table de billard dans leurs locaux exigus. Si vous en avez les moyens, pour environ 4500 F, vous pouvez vous offrir le billard qui a servi au développement de Jimmy White's 2 : Cueball avec tous ses accessoires. Il faudra aller le chercher vous-même, mais c'est l'occasion de rencontrer l'équipe de développement et de visiter les bureaux de la société. Et qui sait ? Vous aurez peut-être même le droit de jeter un coup d'œil sur les prochains jeux en chantier. Si vous êtes intéressé, contactez Steve Holley à l'adresse suivante : steveh@awesome.uk.com ou écrivez-nous pour avoir les coordonnées complètes.

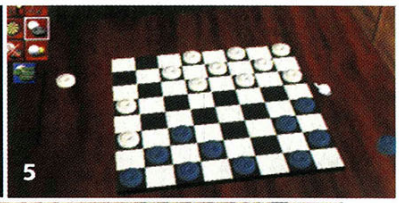
Rien ne vaut un petit billard pour se finir une soirée en beauté : cependant, encore faut-il avoir le courage d'aller jusqu'à l'académie la plus proche et en hiver, admettez que ça se complique. Si vous n'avez pas la force d'affronter les températures polaires qui frappent notre pays – et ça ne va pas s'arranger – la Dreamcast vous offre l'alternative idéale, Jimmy White's 2:Cueball. Ce premier jeu de billard à arriver sur Dreamcast a fait ses premières armes sur PC où il s'est imposé comme la référence du genre. Il faut dire que les gars d'Awesome se sont cassé la tête pour vous offrir la simulation idéale, et n'ont donc pas lésiné sur les petits plus qui font la différence. Le premier truc qui marque, en chargeant le jeu, c'est la 3D. Là où la plupart des jeux du genre se contentent d'un simple menu, vous débarquez ici dans une galerie chicos qui abrite les livres de scores et où sont exposées quelques toiles classiques entre les colonnades en marbre. On s'y balade en toute liberté, comme dans un 3D shooter, consultant à loisir les meilleurs breaks au 8 pool, l'historique des parties disputées, etc. Deux portes au fond de ce long corridor permettent de passer aux choses sérieuses en fonction de vos préférences. À gauche, direction le bar américain abritant une table de billard pour jouer au pool et à ses dérivés, tandis qu'à droite, c'est le snooker qui vous attend dans une ambiance "so british". Chacune de ces deux pièces est, elle aussi, modélisée en 3D pour le plaisir des yeux ; avant de commencer à jouer, vous pourrez admirer la bibliothèque et les fauteuils en cuir de la salle de snooker, ou vous accouder virtuellement au bar en attendant une bière qui, hélas ! ne viendra jamais, après avoir changé la musique d'ambiance sur le vieux jukebox américain dans la salle de billard. Côté ambiance, on est donc immédiatement dans le bain. Un petit tour à la barre de menu et une fois le type de jeu (8 pool, 9 pool ou américain d'un côté et snooker de l'autre) et l'adversaire choisis, c'est parti pour un tour. En ce qui concerne vos adversaires, si les premiers à se frotter à vous se révéleront tout juste bons pour prendre vos repères, **le jeu deviendra très rapidement exigeant**, vous poussant à la faute à chaque occasion et n'en commettant presque aucune. **Autant dire que les pros ne seront pas déçus.**

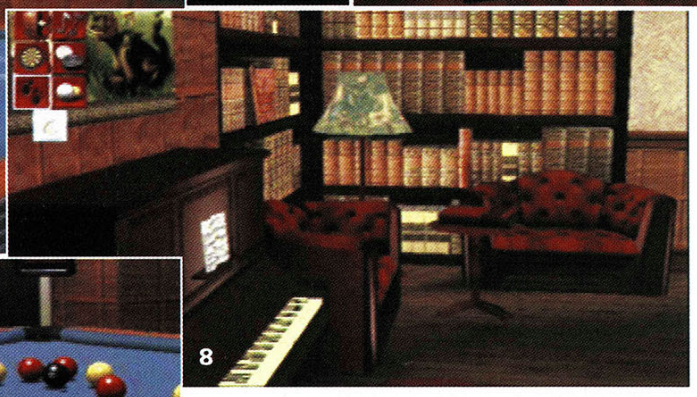
UNE SIMULATION À TOUTE ÉPREUVE

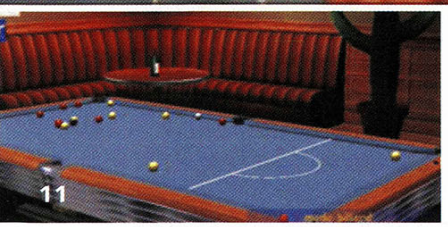
Du côté de la simulation pure, on peut parler de franche réussite. **Le comportement des billes sur le tapis est tout à fait réaliste** (mais de nos jours, un jeu de billard qui en ferait moins serait immédiatement

Editeur	Accessoires	Site Web	Note Dreamcast magazine
Virgin Interactive	Aucun	www.awesome.uk.com/jw2.htm	★ ★ ★ ★ ★ ★









3> Si les toilettes sont hors service,le juke-box assure.
4> Le meilleur simulateur de fléchettes du monde!
5> Pour se détendre, une partie de dames.
6> La salle de snooker est quand même plus classieuse. On se croirait dans la bibliothèque d'un manoir anglais.
7> ... avant de jouer son coup.
8> Non, le piano ne fonctionne pas... Mais admettez que l'ambiance a fait l'objet d'un soin tout particulier.
9> Si vous manquez ça, passez au golf...
10> Mes dettes s'aggravent à cause de la machine à sous.
11> Vous pouvez laisser la partie en cours et vous promener dans la salle pour dégourdir vos jambes virtuelles.

"La simulation me paraît fidèle, même si l'ergonomie est parfois un peu discutable. C'est tellement réaliste que je perds autant que sur un vrai billard."

Jean-François V., rédacteur en chef anonyme

renvoyé aux oubliettes ludiques...). Tout ce qui peut se faire sur un billard est réalisable sur votre console. Un petit massé pour se repositionner correctement après un coup ? C'est possible. Un rétro pour éviter de rentrer la blanche avec la bille visée ? Possible aussi. Oublier de remettre de la craie sur le procédé de votre queue et manquer votre coup? C'est encore possible. **À part déchirer le tapis, on peut tout faire.** Le réalisme a même été poussé jusqu'à simuler les mains de votre adversaire grâce à la technique de la Motion Capture. Une paire de gants blancs flotte donc autour de la table en attendant son tour de jeu. Une idée rigolote.

Côté assistance, Jimmy White's 2:Cueball propose évidemment tout ce qui se fait traditionnellement dans le genre: ligne de visée, suggestion du meilleur coup dans une situation donnée, etc. Vous pourrez de toute manière, avant de jouer votre coup, vous aligner sur n'importe quelle bille, faire le tour de la table, avoir une "vue satellite" pour vous donner une idée de la situation ou vérifier les angles. Bref, c'est comme au billard, mais c'est sur la télé.

UNE PETITE PARTIE DE FLÉCHETTES POUR SE DÉTENDRE ?

Si l'envie vous prend, vous pouvez sans risque laisser votre partie de pool en cours et aller faire un snooker, puis revenir finir votre partie. Jimmy White's 2 :Cueball vous offre même la possibilité de jouer à des tas d'autres jeux que le billard puisqu'un excellent simulateur de fléchettes est disponible dans la salle de snooker, un jeu de dames et une vieille table d'arcade (souvenirs, souvenirs...) vous attendent également patiemment dans un coin. Notez au passage que **le jeu de fléchettes est le meilleur** (en fait, le seul à ma connaissance) **jamais réalisé en jeu vidéo**. Il en occulterait presque le billard, tant sa réalisation est soignée. Pour chipoter, regrettons cependant que la barre de menu ne soit pas la plus lisible qui soit et que les effets d'escalier constatés dans le rendu graphique n'aient pas été atténués. Ne jetons pas le bébé avec l'eau du bain, car **Jimmy White's 2: Cueball reste néanmoins la meilleure adaptation de billard en jeu vidéo**, tous supports confondus. Et c'est quand même plus dynamique que de passer ses samedis pluvieux devant

Jouabilité 7/10
La prise en main est un rien délicate, mais on s'y fait rapidement avec quelques efforts.

Graphisme 8/10
À part quelques défauts dans le menu de jeu et un léger effet d'escalier occasionnel, c'est beau à pleurer.

Son 7/10
Musiques d'ambiance adéquates et bruitages à la hauteur: rien à redire. Un brin classique, cependant.

Durée de vie 9/10
Pool, snooker, fléchettes, dames, adversaires coriaces, vous en avez pour longtemps.

Intérêt 8/10
Le meilleur jeu de billard que vous verrez avant très longtemps. On imagine mal ce qui peut lui manquer.

Genre
Stratégie tour par tour

Nombre de joueurs
1 à 4

Disponibilité
Maintenant

WORMS ARMAGEDDON

par Guillaume de Casaban

À l'ère de la 3D à tous les étages, un jeu en 2D peut paraître un brin ringard ou techniquement hors du coup. Pourtant, Worms a su conquérir des millions de joueurs avec un gameplay original qui n'a cessé de s'améliorer. La cuvée 99 de ce grand classique est une réussite à déguster entre amis.

UNE AMÉLIORATION PERCEPTIBLE

Worms

Worms 2

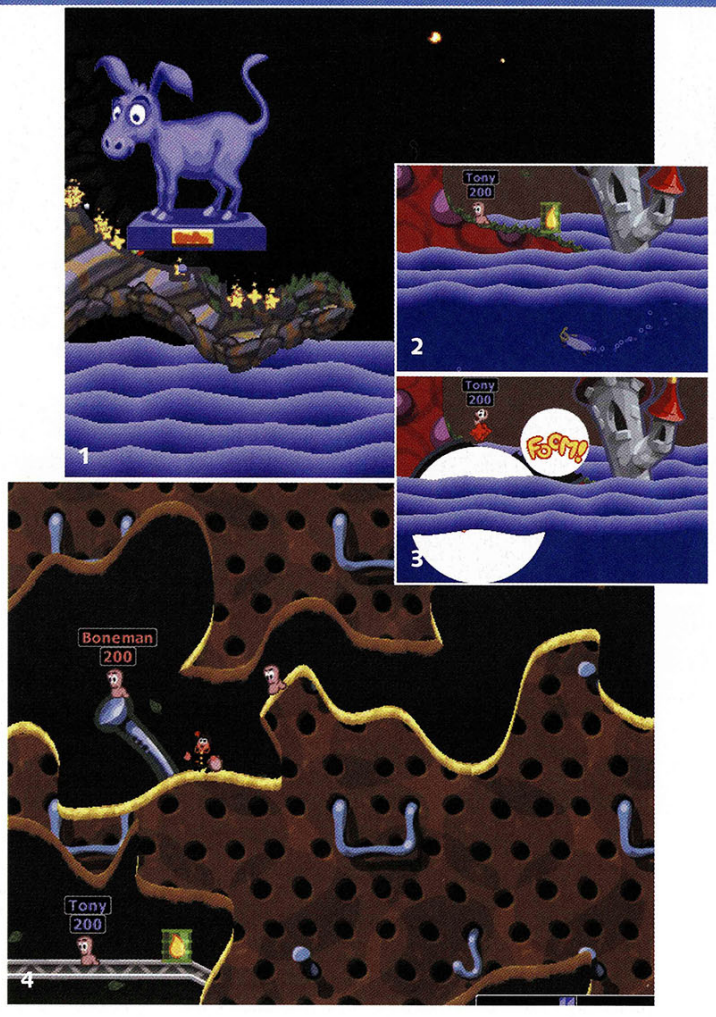
Worms Armageddon

Depuis 1995, Team 17 n'a pas lâché son concept : humour et stratégie/casse-tête peuvent faire bon ménage. Depuis les premiers tas de pixels censés représenter les vers jusqu'aux graphismes cartoon que l'on connaît maintenant, chaque volet a été amélioré sans que le principe ne change. De la suite dans les idées...

Vous avez déjà remarqué comme les vers de terre prennent un air placide dans les parcs, en été ? Ne vous y trompez pas. Sous une nonchalance feinte pour endormir votre méfiance se cache une race de psychopathes prêts à vous envoyer une vache folle en pleine tête ! Ce matin encore, l'un d'eux à tenté de me faire taire en m'expédiant une mamie explosive. Ne croyez pas que je sois le seul à avoir remarqué leur méchanceté naturelle. Des gars aussi sérieux que l'équipe de Team 17 pourront vous le certifier : il se passe des trucs bizarres au royaume de lombrics. Puisque "Microcosmos" a piqué l'idée du film, eux ont décidé de faire un jeu pour alerter le monde de la menace. C'est au tour des possesseurs de Dreamcast de découvrir la vérité.

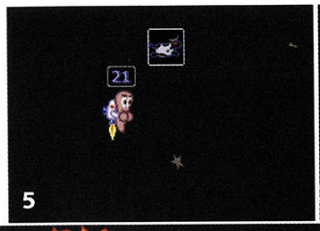
ADIEU À LA 3D TEMPS RÉEL !

Worms Armageddon est le dernier-né d'une longue lignée de jeux consacrés à ces vers de terre armés jusqu'aux dents. Aux commandes d'une petite unité de vers, vous aurez à mener à bien des missions variées consistant le plus souvent à annihiler l'ennemi : d'autres vers aussi méchants que les vôtres. Toute la variété résidant essentiellement dans l'équipement mis à votre disposition pour y arriver. Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de Worms, il s'agit d'un **jeu en 2D qui se déroule à la façon du "tour par tour"**, c'est-à-dire que chaque joueur accomplit une action puis passe la main à son adversaire et ainsi de suite jusqu'à la victoire finale. À chaque tour, vous aurez donc l'occasion de déplacer un de vos vers sur le terrain et d'accomplir une action particulière, en général tirer avec l'une des 55 armes différentes à votre disposition ou utiliser un équipement spécial. Le tout dans un temps évidemment limité. Le dernier à avoir un ver en vie sur le terrain a gagné. C'est simple, non ? Mais en fait, rien n'est jamais simple, au royaume des Worms. Par exemple, le vent modifie la trajectoire de vos armes de jet rendant nécessaire la maîtrise du tir parabolique en conditions extrêmes. Certaines armes ne sont pas toujours immédiatement disponibles ou la configuration du terrain peut jouer en votre défaveur. En cours de jeu, des caisses de munitions ou de soin, peuvent venir modifier l'équilibre des forces. Bref,

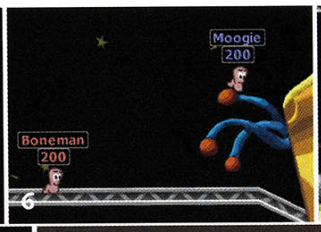


1> L'eau commence à monter : méfiance !
2> Des moutons pleins de ressources... Remarquez le masque et le tuba.
3> Le pauvre Tony est bon pour un bain fatal : les vers ne nagent pas.
4> Les armes, c'est n'importe quoi.

Editeur	Accessoires	Site Web	Note Dreamcast magazine
Hasbro Interactive	VM, Vibration Pack	www.worms.team17.com	★ ★ ★ ★ ★



5

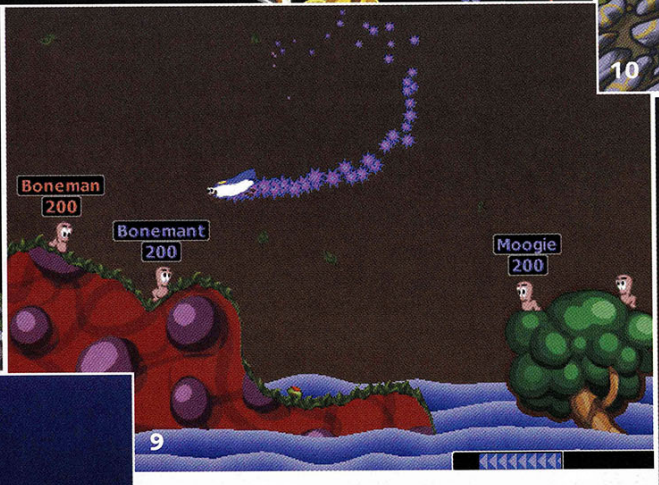


6

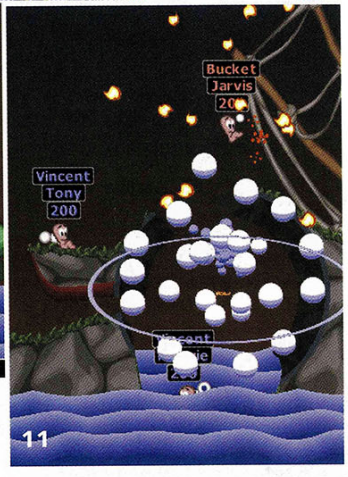
7

10

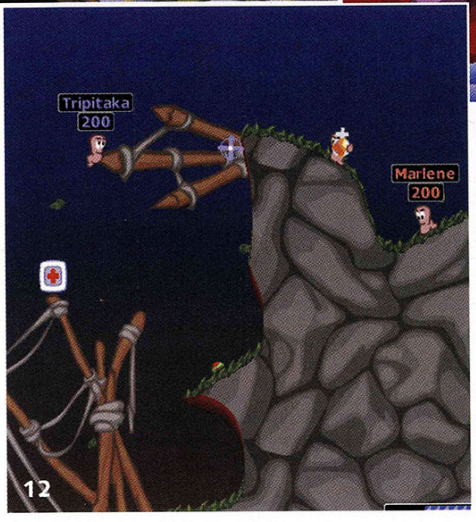
8



9



11



12

chaque partie est un défi à mi-chemin entre le casse-tête littéral et le casse-tête figuré. De surcroît, chaque terrain étant généré de façon aléatoire, vous ne jouerez jamais deux fois exactement la même partie.

UN GRAND BOL D'AIR FRAIS

Les graphismes sont soignés avec un peu plus d'une vingtaine de types de terrains différents pour varier un peu l'apparence de l'ensemble, les animations sont rigolotes et 30 banques de sons vous permettront de customiser votre équipe. Un jeu à l'humour cartoon omniprésent, qui tranche donc radicalement avec la tendance actuelle. Six modes d'entraînement vous familiariseront progressivement avec les divers mécanismes du jeu, du lancer de grenades aux techniques les plus avancées. Une fois bien rodé, en solo ce n'est pas moins de 30 missions qui vous attendent et les solutions sont de plus en plus tordues. Comment récupérer une caisse de munitions spéciales planquée au milieu d'un groupe de vers hostiles lorsqu'on est seul avec un simple marteau-piqueur? À vous de trouver.

Le mode le plus populaire du jeu reste sans conteste le Deathmatch où vous affrontez la console ou des amis dans des parties saignantes. Là, plus de restrictions : que le plus malin (ou le plus bourrin, c'est selon) gagne. Tout est configurable, depuis les armes disponibles jusqu'au temps imparti à chaque joueur. On commence par s'en faire "une petite rapide" et on finit fâché avec ses potes à 2 heures du matin. Un vrai virus.

> "C'est toujours aussi agréable à jouer, le jeu n'a pas pris une ride... Autrement dit, je vais encore te mettre une peignée."
> Joueur qui souhaite garder l'anonymat

"C'EST DANS LES VIEUX POTS..."

Si vous avez déjà joué à l'un des épisodes de la saga Worms, vous ne serez pas surpris : le gameplay est sensiblement le même que dans les jeux précédents. Le paddle de la Dreamcast permet de réaliser toutes les acrobaties sans difficulté. La prise en main sera donc rapide pour les vieux routards qui n'auront qu'à découvrir le nouvel équipement à leur disposition. De ce côté, d'ailleurs, c'est un véritable arsenal que vous pourrez exploiter pour vous débarrasser de ce qui bouge encore. Dans les armes classiques, vous pourrez compter sur un bon gros bazooka, un fusil à pompe, un Uzi, un mini canon, une batte de base-ball, une solide hache, un arc; bref, de quoi faire mal. Mais votre panoplie ne s'arrête pas là! Attaques aériennes au napalm, vaches folles explosives, mamies piégées, bombes atomiques, tremblements de terre, Sainte Grenade d'Antioche (les amateurs des Monty Python apprécieront), etc. Ajoutez à tout ça un grappin, un jetpack, un téléporteur façon Star Trek et des tas d'autres bricoles de ce genre pour corser le tout.

Bref, Worms Armageddon est une vraie réussite bourrée d'humour et de surprises en tout genre. A l'heure où la 3D et le temps réel sont devenus la norme, cet ovni se démarque par sa jouabilité et son concept unique. Un classique que l'amateur de réflexion (un peu) et d'adresse (beaucoup plus) se doit de posséder.

5> On se positionne avec le jet pack...
6> ... on balance un troupeau de vaches folles sur Boneman imprudemment situé au-dessus de l'eau....
7> ... et on admire le résultat.
8> Une autre partie, un autre Tony, un même destin : à la baille!
9> Super mouton explosif en plein vol!
10> À droite, votre arsenal.
11> La place devrait être plus nette dans quelques secondes.
12> La Sainte Grenade d'Antioche, un must! Elle explose précédée par un émouvant "Alléluia".

Jouabilité 8/10
Un concept qui n'a pas pris une ride associé à un gameplay solide.

Graphisme 8/10
Original et drôle, Worms n'a que des atouts dans ce domaine. Le tout en 2D !

Son 8/10
Les bruitages sont très sympas et font partie intégrante du jeu. Grande variété.

Durée de vie 9/10
Du Deathmatch irrésistible au mode solo tordu, Worms va vous occuper longtemps.

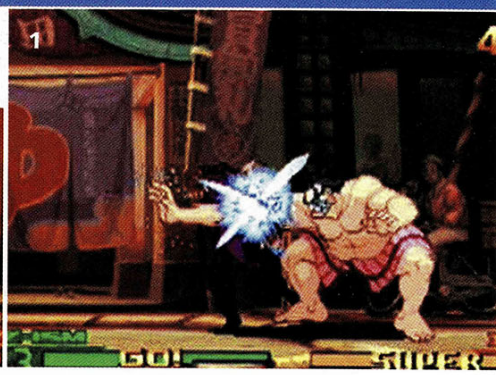
Intérêt 8/10
Un classique à avoir dans sa collec'. Que vous dire d'autre?

Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité
Combat	1 à 4	Janvier 2000

STREET FIGHTER ALPHA 3

Le dernier volet de la série des Street Fighter arrive enfin sur Dreamcast. Réalisation améliorée, personnages relookés et options inédites sont les ingrédients qui ont déjà fait de ce jeu le must des salles d'arcade.

par Nicolas Buret



Déjà sorti sur de nombreux supports dont la Saturn de Sega, Street Fighter Alpha 3 a su reconquérir un public exigeant et lassé du manque d'originalité des productions actuelles en matière de jeu de combat. Et d'innovations, le dernier bijou de Capcom n'en manque pas. Il y en a tellement qu'il est assez difficile de savoir par où commencer. Les habitués de la **série des "Alpha"** vont tout de suite fixer leur attention sur les trois différentes jauges spéciales qui viennent de faire leur apparition : les plus nostalgiques seront ravis de retrouver tous leurs personnages préférés, qui avaient disparu des précédents épisodes ; tandis que les plus accros jetteront d'entrée leur dévolu sur le mode World Tour afin d'entraîner le combattant de leur choix dans un tournoi se déroulant aux quatre coins du globe. Trêve de bavardage, Street Fighter Alpha 3 c'est quoi au juste ?

UNE PLÉTHORE DE COMBATTANTS

Ce qui frappe d'abord dans cette version Dreamcast, c'est le nombre de combattants : 32 au total. Ils sont d'ailleurs tous disponibles dès le début. Nul besoin, donc, de passer des heures pour pouvoir en sélectionner de nouveaux. Parmi cette **trentaine de personnages**, certains apparaissent ici pour la première fois. Ainsi, vous ferez connaissance avec la célèbre catcheuse Rainbow Mika aux techniques de corps à corps dévastatrices, la très distinguée Karin à la rapidité d'action foudroyante, les deux aides de camps de M. Bison, j'ai nommé les deux séduisantes Juni et Juli, ainsi que Cody, dont la tenue de bagnard ne sied guère au héros qu'il jouait il y quelques années dans Final Fight. Ce dernier personnage n'est d'ailleurs pas le seul à avoir été sorti des fonds de tiroir de chez Capcom. Tous les anciens

L'UNION FAIT LA FORCE !

En mode "Dramatic Battle", vous pourrez vous associer avec un ami pour combattre l'ordinateur. Les deux joueurs disposent ainsi d'une jauge de vie chacun. Par contre, ils partagent la barre de Spécial. C'est pourquoi il est préférable de bien s'entendre avant d'exécuter une technique mortelle si vous ne voulez pas refroidir l'ambiance...

Editeur	Accessoires	Site Web	Note Dreamcast magazine
Capcom	**VM, Arcade Stick, Vibration Pack**	**www.capcom.com/games/sfa3/**	★ ★ ★ ★ ★ ★

1> Il faut se méfier des membres supérieurs de E. Honda : le premier coup vient rarement tout seul !
2> Elle s'énerve la petite. Mieux vaut se mettre en parade illico.
3> Rose a toujours une dent contre M. Bison et ses sbires.
4> Gen se prosternerait-il devant cette beauté assassine ?
5> Chun Li est en bien mauvaise posture.
6> Heureusement que l'on peut se protéger en l'air. Cela évite de prendre des coups inutilement.
7> Le torero masqué est sur son terrain. Ryu n'a qu'à bien se tenir !
8> Blanka n'a rien perdu de son caractère "électrique" !
9> Rolento ne s'est pas laissé séduire par la belle Juni. On ne fait pas de cadeaux, dans l'armée.

"C'est dans les meilleurs pots que l'on fait les meilleures recettes."

Dicton bien connu des éditeurs de jeux vidéo

lutteurs, depuis Street Fighter II, refont ici surface pour le plaisir de tous et surtout pour celui des inconditionnels de la série. Vous retrouverez ainsi Blanka et ses fameuses attaques électriques, E. Honda et ses mille mains, Balrog le boxeur aux poings meurtriers et Vega le toréador masqué aux griffes d'acier. Ajoutez à ces anciens les quatre malheureux oubliés du **Super Street Fighter** (Fei Long, T. Hawk, Dee Jay et la jolie Cammy) et vous aurez un rapide aperçu du choix d'arts martiaux représentés dès le menu de sélection.

AU-DELÀ DU "UN CONTRE UN"

Alors que les jeux de combat commençaient à s'enliser dans la facilité en proposant peu d'autres choix que les modes "Solo" et "Versus", Street Fighter Alpha 3 offre de vraies révolutions. L'une d'entre elles, et la plus passionnante sans nul doute, est le **World Tour**. Dès que vous entrerez dans ce menu spécial, il vous faudra choisir le combattant (un que vous aimez bien, de préférence) que vous allez devoir coacher pendant toute la durée du tournoi. Au fur et à mesure des combats, il gagnera des points d'expérience et des facultés spéciales en fonction des prouesses que vous effectuerez. Les missions d'entraînement qui vous seront soumises sont très variées (frapper l'adversaire avec seulement des attaques magiques, en exécutant uniquement des enchaînements, en un temps record, etc.) et vous conduiront à combattre parfois plus d'un ennemi à la fois. Aussi, grâce à la **Visual Memory**, vous pourrez même vous occuper de votre lutteur et le faire progresser en dehors de chez vous. D'autres modes aussi originaux vous permettront de vous battre avec un ami contre l'ordinateur lors du Dramatic Battle, de défier directement le dernier boss du jeu, ou de survivre à une série de joutes plus terribles les unes que les autres. Une autre nouveauté de ce dernier opus consiste à choisir son style de combat. **Trois jauges de puissance** sont à votre disposition : la **X-ISM** permet d'exécuter une seule et unique attaque spéciale, mais a l'avantage de se remplir assez rapidement ; la **V-ISM** offre la possibilité au joueur de créer ses propres combos et de les effectuer à la vitesse de l'éclair ; tandis que la dernière jauge, la **A-ISM**, se présente de la même manière que celle qui a fait la gloire de la série de Street Fighter Alpha en proposant trois degrés de puissance croissante.

UNE RÉALISATION IRRÉPROCHABLE

Devant une telle richesse de possibilités, de personnages et de styles de combat, il aurait été dommage que la réalisation du jeu en lui-même souffre de quelques défauts. Heureusement, cette version Dreamcast est **très fidèle à l'original des salles d'arcade** et bénéficie même **d'animations inédites**. Les mouvements des personnages sont fluides et réalistes (tout en restant très cartoon) et profitent des capacités d'affichage conséquentes de la console de Sega. De plus, il n'est à noter que de très faibles temps de chargement (presque nuls en vérité) entre chaque combat, ce qui ne nuit pas à la conservation du rythme soutenu de l'action, et ce, tout au long d'un tournoi. Seule ombre au tableau, il est regrettable que l'on ne puisse pas jouer en réseau *via* l'option Internet, qui permet seulement à plusieurs joueurs du monde entier de s'échanger des données. Qu'importe, le jeu en lui-même est déjà particulièrement riche et vous tiendra, j'en suis sûr, scotché devant votre téléviseur durant de longues années. Un must !

Jouabilité 9/10

Impossible de rater un coup et les combos s'enchaînent à la pelle. 10/10 avec un Arcade Stick.

Graphisme 9/10

La réalisation est identique à celle de l'arcade et a même bénéficié de quelques retouches.

Son 8/10

Les divers sons et voix digitalisés ne manquent pas de pêche et les musiques collent bien à l'action.

Durée de vie 9/10

Lorsque vous aurez appris à maîtriser tous les personnages et refait une santé à tous vos héros préférés, vous aurez sûrement passé l'âge de la retraite !

Intérêt 8/10

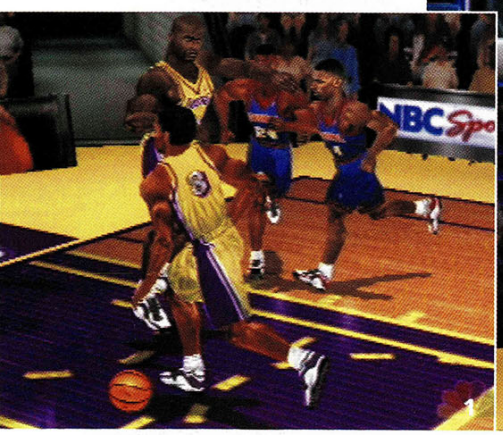
Le meilleur et le plus fourni des jeux de combat 2D, toutes consoles confondues. Des heures et des heures de jeu, seul ou à plusieurs. A posséder absolument !

Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité
Basket	**1 à 4**	**Maintenant**

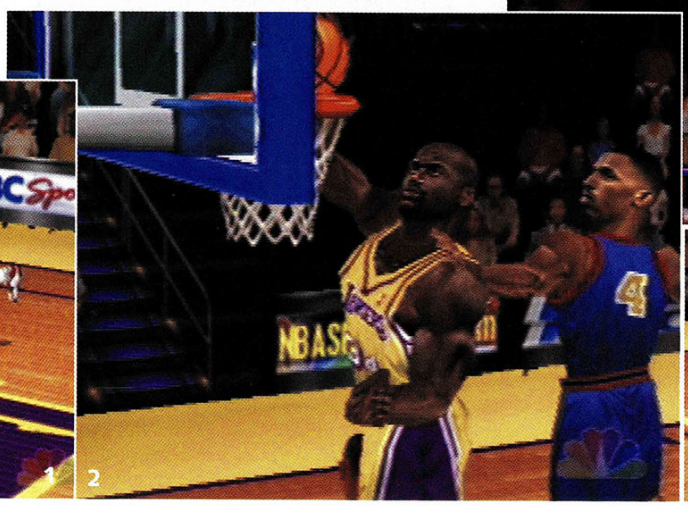
NBA SHOWTIME

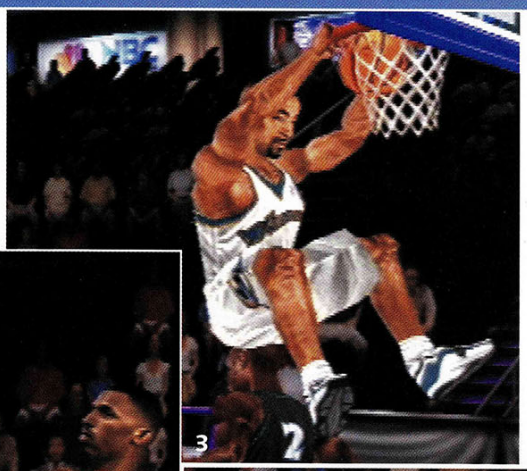
par Frédéric Danilewsky

Ce jeu s'adresse à tous les joueurs de basket du dimanche qui, inlassablement, essaient de réaliser des paniers dans la corbeille à papier en prétextant qu'ils ont raté leur tir à cause des courants d'air ou du passage dans leur champ de vision de miss Greta, la secrétaire du patron.

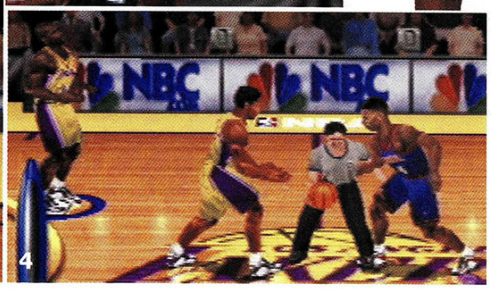


1


2



3



4

POUR ÊTRE EN RÈGLE

Le basket-ball est devenu un sport populaire grâce à des stars comme Mickael Jordan ou Magic Johnson. Mais connaissez-vous les règles exactes de cette discipline et son évolution à travers le temps ? Créé en 1891 par le sieur Naismith, le basket-ball tel qu'on le connaît est passé par de nombreux changements avant de nous parvenir sous sa forme actuelle.

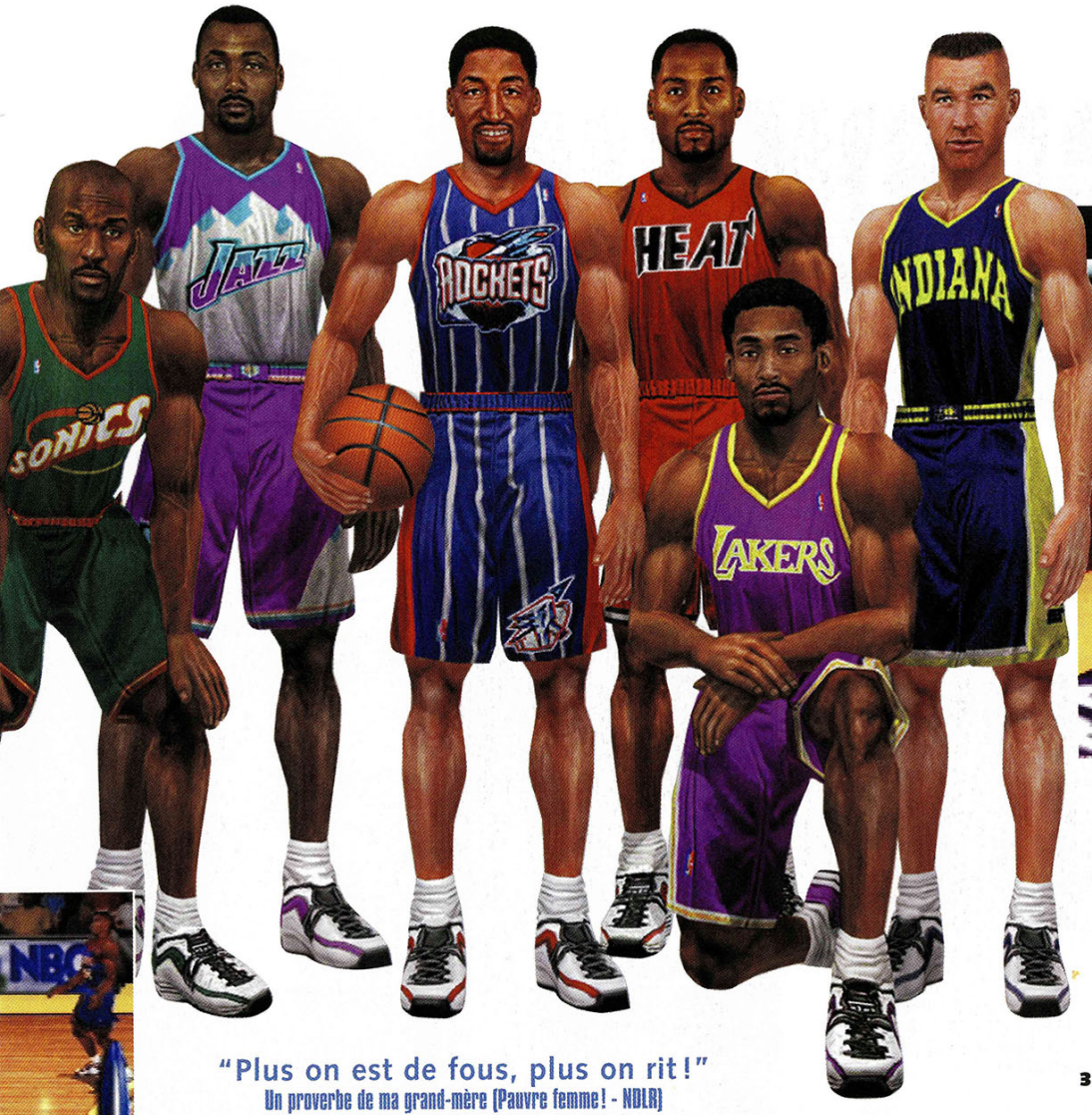
Pour en savoir plus faites un tour sur le site web : www.ffbb.asso.fr/evolution.htm.

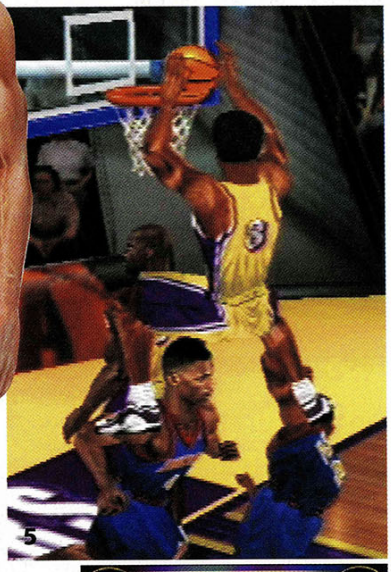
Midway et Infogrames distancent d'une courte tête Sega en sortant le premier jeu de basket sur Dreamcast. Enfin, ce n'est pas tout à fait vrai. NBA Showtime est certes le premier jeu de cette discipline à inaugurer la machine, mais il s'autorise quelques modifications des règles de base de ce sport qui concourent à l'éloigner du créneau de la simulation visé par Sega et son NBA 2000. NBA Showtime est **un jeu de basket aux règles légèrement revisitées**. En effet, il ne s'agit pas ici de match à dix, mais à quatre. Les rencontres s'effectuent à deux contre deux. Oubliez les tactiques de jeu compliquées. Ici, vous n'avez pas besoin de mettre au point une stratégie d'attaque ou de défense hyper complexe avant chaque partie. Elle se résume la plupart du temps à ceci : je fonce, je passe, je dribble et je marque. Ce principe vous paraît réducteur ? C'est que NBA Showtime se rapproche plus du basket de rue que de la simulation. Tout est basé sur la rapidité d'action et le fun.

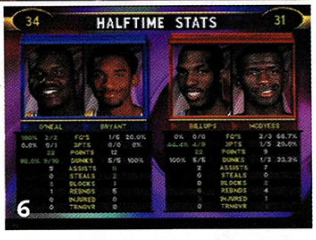
FIN DU PREMIER QUART-TEMPS

Si la partie stratégie et le côté simulation ont été occultés, les règles de base du basket sont, en revanche, toujours présentes. Les joueurs sont sanctionnés à la moindre faute de "marcher" et doivent toujours respecter les temps réglementaires sous peine d'être sanctionnés. Ce choix de Midway n'a pas empêché les développeurs d'obtenir toutes les licences de la NBA. Pour vous en persuader, il vous suffit de regarder le logo NBC de la chaîne de télévision américaine détentrice des droits de retransmission, placardé absolument partout dans le jeu. Outre ce signe avant-coureur, on retrouve également tous les grands noms de la NBA : O'Neal, Malone, Pat Ewing, ainsi que toutes les équipes de cette même fédération comme les Rockets de Houston, les Nuggets de Denver ou les Pistons de Detroit. Pour vous donner un ordre d'idée, **le jeu comporte les 29 équipes de la NBA ainsi que les 120 basketteurs qui les composent**. Si les joueurs officiels ne vous conviennent pas, vous avez même la possibilité de créer votre propre personnage et de l'enregistrer ensuite sur le VM. Vous qui mesurez 1,50 m avec talonnettes et désespérez de réussir à mettre un jour du premier coup le papier gras de votre déjeuner dans la corbeille à papier qui se trouve pourtant à un mètre de votre bureau, votre rêve va enfin devenir réalité. Grâce à cette option, vous allez pouvoir jouer sous les traits de votre basketteur favori. Les plus perturbés d'entre vous auront même la possibilité de jouer avec la mascotte de l'équipe. Plusieurs menus permettent de modifier à volonté l'apparence

Editeur	Accessoires	Site Web	Note Dreamcast magazine
Infogrames	VM	www.infogrames.com	★ ★ ★ ★ ★ ★







"Plus on est de fous, plus on rit !"
Un proverbe de ma grand-mère (Pauvre femme ! - NDLR)

1> O'Neal est impressionnant.
2> Admirez la finesse des détails.
3> Un passage en force pour un smash réussi.
4> L'arbitre a la taille réglementaire.
5> Les plus belles actions sont montrées au ralenti.
6> Ouais... des stats !

NBA SHOWTIME NBA ON NBC

ou les performances de votre joueur, performances que vous pouvez même augmenter en fonction des points que vous aurez gagnés au cours des parties.

DIX SECONDES AVANT LA FIN DE LA PARTIE

Sur le terrain, tout se déroule sans la moindre bavure. Dans la pratique, le NBA Showtime se montre très proche du principe de NFL Blitz 2000, réalisé par la même maison. Le maniement a été conçu pour être le plus simple possible. Pour réaliser **dunks et autres figures spectaculaires**, il suffit d'appuyer sur le bouton *ad hoc* et de donner une direction avec le paddle. Vous disposez en tout et pour tout d'un bouton de saut, d'un autre de tir, d'un de contre et d'un de boost pour revenir plus vite dans la partie. Dans ces conditions, pas besoin de réfléchir trop longtemps pour réaliser des dunks qui feraient même rêver Monsieur Jordan. Les plus impressionnants vous seront même montrés au ralenti sous des angles de caméra inédits. Techniquement, on ne peut rien reprocher à NBA Showtime. **On décernera déjà un bon point pour l'option 50/60 Hz proposée avant le lancement**. Fluide et rapide, l'animation n'est pas non plus en reste. Les mouvements des personnages sont suffisamment bien décomposés pour être réalistes et donner l'impression d'assister à une retransmission. Les graphismes sont également très réussis et les proportions des joueurs respectées : on n'a aucun mal à les reconnaître, tant les textures des visages sont fines et détaillées. Les basketteurs auraient toutefois mérité d'être constitués d'un peu plus de polygones. Ce manque se fait surtout sentir lors des ralentis. Dernier reproche enfin : NBA Showtime a avant tout été pensé pour le mode multijoueurs. Le faible nombre d'options fait que seul on s'ennuie un peu, à deux ça devient plus intéressant et à quatre c'est l'éclate totale.

Jouabilité 9/10
La prise en main est immédiate grâce aux commandes simplifiées, et la jouabilité est un des points forts du jeu.

Graphisme 7/10
Les personnages sont très beaux. Les décors auraient pu être plus travaillés.

Son 7/10
L'ambiance des matches est bien retranscrite.

Durée de vie 6/10
En mode solo, le jeu ne vous retiendra pas longtemps devant votre écran.

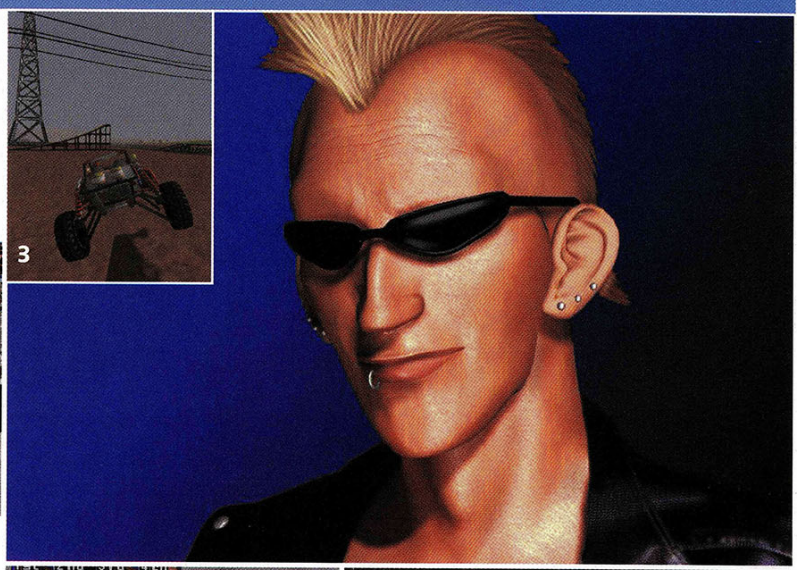
Intérêt 7/10
Un jeu à conseiller à ceux qui ont des amis.

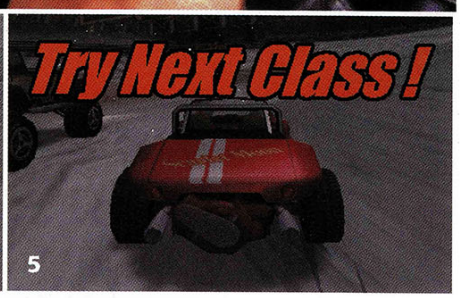
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité
Course de voitures	1 ou 2	Maintenant

BUGGY HEAT

par Christophe Molignier

En reprenant le moteur de Sega Rally 2, l'éditeur Sega rentabilise son savoir-faire. Cette fois, l'ambiance n'est plus au professionnalisme, mais à l'amateurisme. Des voitures amusantes dans un décor de rêve.





1> Lorsque votre technique arrivera à 100 %, n'hésitez pas à télécharger sur Internet votre pilote virtuel.
2> C'est incroyablement beau. Graphiquement, y a pas mieux. Si, si, c'est vrai.
3> L'entraînement consiste à se balader librement en plein désert.
4> Le ralenti propose de superbes vues, semblables à celles de Sega Rally 2.
5> Quel talent : vous accédez au niveau supérieur... au bout d'une semaine de jeu !

LE PILOTE VIRTUEL

Sur Buggy Heat, le mode Time Attack renferme une petite merveille de technologie. Alors que dans la plupart des jeux, le principe consiste simplement à concourir contre vous-même, c'est-à-dire battre vos propres scores, ici, en parallèle, le jeu va créer un pilote virtuel, une sorte de clone, si vous préférez. Concrètement, plus vous jouez, plus le jeu analyse votre façon de piloter, plus vous acquérez de la technique, plus votre niveau augmente et plus votre "clone" sera à même de se débrouiller tout seul. Il en résulte une durée de vie incroyable, d'autant plus que vous pourrez échanger votre clone avec d'autres joueurs sur Internet (voir page 16 pour plus de précisions).

Avec la sortie de Sega Rally 2, nous pensions frôler la perfection. Des décors somptueux, des bolides surpuissants, une sensation de vitesse surprenante et, surtout, une maîtrise technique à son apogée pour les développeurs de Sega. Oui, mais voilà : Buggy Heat (BH) est arrivé... Loin de concourir dans la même catégorie, BH ressemble fortement à son grand frère, Sega Rally, puisqu'il en reprend le moteur 3D. Ce qui, *a priori*, offre au soft un gage de qualité certain. Néanmoins, je vous rassure tout de suite, nous n'avons pas du tout à faire au même concept. Fini les voitures de série traficotées : ici, vous êtes directement branché sur le futur. **Les voitures ressemblent davantage à des "concepts car"** à l'américaine : si vous préférez, des prototypes, ces espèces de bagnoles qu'il est impossible de croiser sur une autoroute française. Un concept où le seul intérêt se situe sous le capot. Un poids ridicule (600 kilos) pour un maximum de puissance (700 chevaux), voilà le secret. Cela commence par des petites Buggy aux allures de crabes (voire de cafards ou de blattes). Courtes sur pattes, avec comme signe particulier de larges roues pour littéralement coller à la route, ces Buggy donnent la vive impression d'être en cours de construction. Des tuyaux sortent de partout et le souci esthétique est peu poussé. Enfin, les superbes 4x4, aux roues immenses, gonflés à 760 chevaux, n'ont qu'une seule envie : faire mordre la poussière au Buggy. Imaginez donc l'ambiance... Mais assez discuté et allons titiller la bête.

PERSONNE NE ME TRAITE DE MAUVIETTE !

Ce qui est sûr, c'est que BH n'est pas destiné aux petits joueurs. **Quelle que soit la voiture que vous choisirez (huit au total)**, vous allez en baver gravement. Et ce n'est certainement pas le mode Entraînement qui risque de vous aider. Je m'explique. Aucun cours de pilotage n'est prévu. Vous êtes seul dans vos petits souliers et vous vous dites : "J'y arriverai jamais." Et autant vous le confirmer tout de suite, il y a de fortes chances pour que certains d'entre vous n'y arrivent jamais... Je vous entends crier d'ici : "Oh la vache, qu'est-ce que c'est dur, ce jeu !" Pourtant oui, le décor est d'une finesse graphique

Editeur	AccessVisual .	Site Web	Note Dreamcast magazine
Sega	VM, volant, Vibration Pack	www.dreamcast-europe.com	★ ★ ★ ★ ★ ★

8

9

10

6> Quatre vues différentes. Dommage que vous ne puissiez les changer durant la course.

7> Après un saut comme ça, ne soyez pas étonné si vous vous retrouvez la tête en bas. De toute façon, la voiture retombe toujours sur ses quatre roues.

8> L'ordinateur, dont l'intelligence artificielle est moyenne, fait sa course sans se préoccuper de vous.

9> Je dis toujours la vérité : les effets spéciaux sont superbes.

10> Vous êtes sur le circuit de la "Russie". La vache, y fait un froid de canard ici.

"Pourquoi les voitures elles font du bruit, Christophe ? On dirait des mouches qui volent près de mes oreilles."

Maxime, 5 ans

rarement atteinte sur une console. Oui, encore, les effets spéciaux apportent un réalisme à couper le souffle (pot d'échappement qui pète, transparence des vitres, poussière, tempête de sable impressionnante, brouillard, neige, etc.). Oui, enfin, vous retrouverez un souci du détail fascinant. Mais dois-je le crier de nouveau ? **C'est vachement dur !** Les voitures donnent l'impression d'être raides comme un piquet. Premier virage à gauche. Vous tournez et... la voiture ne tourne pas. Elle dérape, laisse de grandes traînées noires, perd de l'adhérence et vient se scratcher sur le mur. Que faites-vous ? Instinctivement, vous enfoncez l'accélérateur pour reprendre de la vitesse... mais voilà que la voiture dérape à nouveau et vient s'emplafonner de l'autre côté de la route. Bon, ça m'énerve, j'éteins la console et je continue demain...

LE LENDEMAIN MATIN...

Grâce aux quelques réglages dont dispose la voiture (suspension, adhérence des pneus, freins et braquet), il y a des chances pour que l'expérience de la veille ne soit plus qu'un mauvais souvenir. Pour vous entraîner, allez directement au **superbe mode Time Attack**. Particulièrement réussi, il motive à lui seul l'achat du jeu (voir encadré "Le pilote virtuel"). Vous apprendrez toutes les subtilités d'une conduite musclée et très réaliste. En fait, les voitures sont tellement puissantes que vous devez doser en permanence votre accélération pour ne pas perdre le contrôle de la voiture. Bien sûr, pour corser le tout, chaque bolide se comporte différemment selon les revêtements. Bref, c'est pas gagné !

Passé le calvaire de la veille, Buggy Heat se révèle somme toute passionnant (le mot est un peu fort peut-être) et ce, malgré **le nombre de circuits disponibles : seulement six**. D'autre part, le bruit des moteurs fait un peu pitié. Mais où se trouve la télécommande, que je baisse le son ? Enfin, comme il est plus sympathique de terminer par une bonne nouvelle, sachez que nous n'avons relevé aucun bug graphique initialement présent dans la preview. Aucun ralentissement non plus. Bref, Buggy Heat, et c'est bien la moindre des choses, tient plutôt bien la route...

Jouabilité 7/10

Très particulière. Il faut de nombreuses heures pour espérer maîtriser le jeu. Après, c'est le bonheur.

Graphisme 9/10

Utilise parfaitement les possibilités graphiques de la machine. D'une fineeeesse, mes enfants !

Son 6/10

Le bruit des moteurs reste un peu assourdissant à la longue. On regretterait presque celui de Sega Rally 2.

Durée de vie 9/10

Rien à redire. Tout y est : mode Championnat, Jeu à deux, Internet, Time Attack...

Intérêt 8/10

Buggy Heat rebutera par sa jouabilité trop particulière mais séduira par sa réalisation générale.

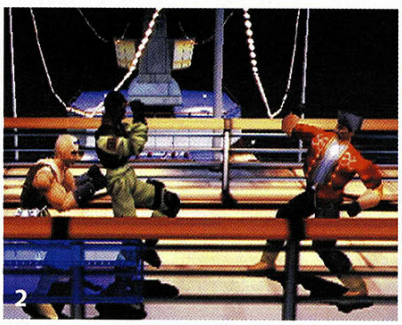
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoires	Note Dreamcast magazine
Beat'em all	1 à 2	Maintenant	Sega	VM, Arcade Stick	★ ★ ★ ★ ★ ★

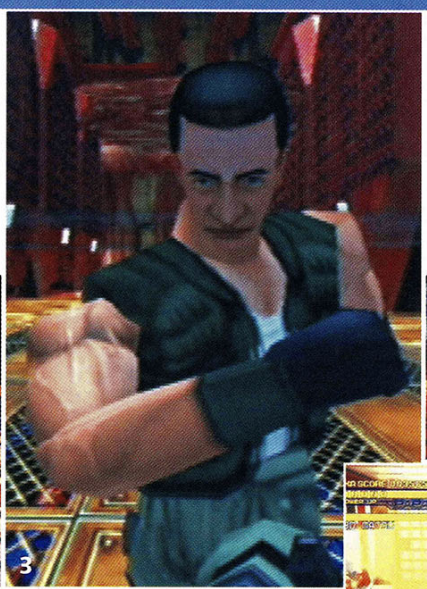
Site Web
www.sega.com/games/games_dynamite.shtml

DYNAMITE COP

par Christophe Molignier

À bord du navire "Bermuda", une bande de voyous s'est offert le luxe de kidnapper la fille du président des États-Unis. Hum ! Grooosse erreur ! Vous devez la délivrer à tout prix. Voilà un plan : vous débarquez et vous canardez tout le monde. J'ai essayé, ça marche.





1> Les différents mouvements de caméra permettent de toujours avoir une superbe visibilité de l'action.
2> Vous débarquez sur le navire. Pas le temps de respirer : un pirate vous attend de pied ferme.
3> Les scènes cinématiques apportent du rythme au jeu.

Après avoir lu la preview (voir numéro précédent), voici le test, le seul, le vrai, l'unique, l'officiel même. Je prends donc ma respiration… **Dynamite Cop est un jeu de combat**, un beat'em all pour être plus précis. En gros, vous tapez sur des méchants avec vos petits poings musclés et vos pieds. Parfois même vous attrapez des objets pour taper dessus encore plus fort. Bref, un bon jeu de réflexion comme il n'en existe que trop peu. Mais soyez rassuré, c'est pour la bonne cause : la fille du président des États-Unis a été enlevée. Franchement, on comprend mieux votre humeur massacrante. Faut dire qu'elle est plutôt jolie, surtout dans sa petite jupe… Mais là n'est pas le sujet. Un peu de concentration. Vous incarnez au choix l'un des trois personnages, prêt à mourir pour sauver le canon (je parle de la fille) qui se retrouve prisonnière à l'intérieur du bateau. "Help ! Help !", crie-t-elle de sa petite voie aiguë. Mais que fait-elle, pourquoi ne parle-t-elle pas français ? Auriez-vous acheté un jeu anglais ? Ben… il faut que je vous le dise : **la version française n'existe pas**. Ça commence bien.

Choisissez le mode Arcade. Trois missions s'offrent à vous. Trois manières originales et différentes de monter sur le navire. Le massacre commence. Un pirate se jette sur vous. Paf, paf ! Il est mort. Trop facile ! Une scène cinématique en 3D calculée (mortelle !) place alors votre personnage dans une situation difficile. Faites preuve de réflexe et actionnez la bonne commande au bon moment. Facile aussi ! Plus tard, ça se corse un tantinet. Les méchants sont plus gros, plus gras, plus... méchants, quoi ! Heureusement, pour vous aider, un large panel d'objets orne les superbes salles en 3D isométrique. Un aspirateur, des plantes, un arc et des flèches, des flingues, des mitraillettes, des toilettes, du poivre, et même du pop-corn. **Taper et taper encore**. Quel pied !

ÇA VA DEUX MINUTES

Oui, la jouabilité est sensationnelle. Oui, le graphisme est correct. Oui, le scénario et les rebondissements sont réussis. Oui, la fillette à sauver vaut le détour. Mais tout de même, **terminer le jeu en moins de deux heures** ça fait mal au portefeuille. L'excellent mode Deux joueurs prolonge, certes, la durée de vie, mais ne rattrape en rien la déception initiale. Alors tous avec moi : "C'est trop court ! C'est trop court !"

Alors que dire de Dynamite Cop ? Qu'à coup sûr, vous passerez un excellent moment. Malheureusement, les modes Survival ou Tranquilizer Gun, un petit jeu bonus médiocre datant des années 80, ne pourront jamais vous faire oublier que : "C'est trop court ! C'est trop court !"

CONSEIL

Dés le début du jeu, vous rentrez dans le tas. Ensuite, quand vous voyez que vous êtes en difficulté, vous rentrez dans le tas. Enfin, pour le boss de fin, il suffit de… rentrer dans le tas. Voyez que c'est pas compliqué, les jeux vidéo !

Jouabilité 8/10
Le personnage reste maniable en toutes circonstances. Un vrai plaisir.

Graphisme 6/10
Loin d'utiliser la puissance de la machine, ça reste… de bonne facture.

Son 6/10
Paf ! Ouille ! Tiens prends ça ! Boom ! Aïe ! Ouf ! Smack… Faciiiile !

Durée de vie 2/10
Comment vous dire ? Un bon film à la télé genre "Titanic" devrait être plus long.

Intérêt 5/10
Tout juste la moyenne. Dynamite Cop fait figure de bon jeu, trop court et surtout… trop court.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCEVENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)** NOUVEAU !
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **FLERS (59)** NOUVEAU !
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers - RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

jeux en reseau sur PC

ouvert le dimanche

RCS PARIS B 385 015 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D' ERREUR TYPOGRAPHIQUE - "SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT MEME SIMILAIRE ET MEME DOTATION A EGALITE DE VOS AVIS ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

Pour Noël, faites plaisir à votre console et à votre ordinateur !

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES cONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Sonic Adventure
PLATE-FORME

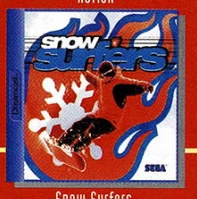
Sega Rally 2
COURSE

Toy Commander
ACTION

Marvel VS Capcom
COMBAT 2D

Soul Calibur
COMBAT 3D

UEFA Striker
SPORT



Snow Surfers
SPORT

House of the Dead 2
SHOOT

CADEAUX

AVEC LE JEU "UEFA STRIKER"
2 DREAMCAST A GAGNER !
sur le 36-15 SCOREGAMES*
POUR LES 50ème et 100ème acheteur
du hit "UEFA STRIKER"
*2.23F/Mn

L'EVENEMENT DU MOIS

En DECEMBRE :
1 DREAMCAST À GAGNER PAR JOUR !
SUR LE
36-15 SCOREGAMES 2,23F/Mn

Bon de Réduction

15F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE

Bon de réduction

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES

HOT LINE

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685 68

..LES SERVICES SCORE-GAMES

DEMOS NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NO

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentai si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse

..LES AVANTAGES SCORE-GAME

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE.

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL

SCOREGAMES

www.scoregames.com

MULTIMEDIA

Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoires	Note Dreamcast magazine
Course-arcade	1 ou 2	Maintenant	Midway	VM, Vibration Pack	★ ★ ★ ★ ★ ★

Site Web
www.midway.com

HYDRO THUNDER

par Bruno Arnoldo

Après la première vague d'adaptations de titres maison tels que Virtua Fighter ou Sega Rally 2, la Dreamcast s'annonce comme la machine ultime des conversions à l'identique. Hydro Thunder de Midway n'échappe pas à cette règle et va faire des vagues sur nos écrans.

1> Le retour des dents de la mort !
2> Une vue en split qui ne sacrifie pas la vitesse au graphisme ou vice versa.
3> Je ne prends pas les macaques en stop...
4> Confusion autour du tremplin pour choper le booster.

Les habitués des salles d'arcade connaissent probablement la borne d'Hydro Thunder, qui propose **une course de hors-bord futuristes** sur fond de réchauffement climatique et d'apocalypse aquatique. Malgré la faiblesse d'un scénario alibi, le jeu en mettait plein la vue grâce aux multiples effets dont il se parait. La puissance de la Dreamcast permet à Eurocom Software, qui en signe la conversion, de nous offrir un produit conforme en tout point à l'original. Les **douze courses disponibles** vous conduiront aux quatre coins de ce Waterworld, du Pacifique à l'Arctique en passant par un New York immergé que l'on croirait tout droit sorti de "La Cité des eaux mouvantes" (une aventure de Valérian et Laureline). La douzaine de véhicules disponibles vous permet de choisir entre puissance et maniabilité et, une fois de plus, seul l'apprentissage méticuleux des difficultés spécifiques à chaque course permettra d'accéder aux plus hautes marches du podium.

LA DREAMCAST ME FAIT DE L'EFFET

Si le nombre de courses et de hors-bord est honnête, on aurait aimé voir le gameplay de l'arcade enrichi d'options de jeu plus domestiques telles que des réglages plus nombreux ou bien encore la sauvegarde d'un ghost de nos meilleurs temps. Ce manque est vite oublié face à l'extraordinaire qualité graphique du jeu. Les circuits bénéficient, en effet, d'un design à couper le souffle avec des textures magnifiques et une palette d'effets qui pourraient passer pour une démo technique s'ils n'étaient au service d'un jeu au fun indiscutable. **Seul ou à deux en split screen**, le jeu rapide et fluide offre un challenge aux pilotes virtuels en mal de sensations nouvelles après la terre ou le bitume. De jour comme de nuit, les courses se succèdent dans des décors hallucinants où l'humour est loin d'être absent. Les ours polaires et autres habitants des berges s'amuseront en vous voyant slalomer entre les orques ou les dauphins pour éviter une canonnière qui n'a rien d'autre à faire dans ce jeu que vous ralentir en cas de choc. Tremplins, cascades et autres rapides donnent du relief à une course au niveau de la mer et votre engin finira par voler aussi souvent qu'il flotte. Les possesseurs du Vibration Pack se rappelleront leurs errances grâce à quelques chocs bien sentis. Une fois de plus, il faudra batailler ferme pour accéder à tous les bolides et à toutes les courses, et seule la capture systématique des boosters qui vous offrent de précieuses secondes supplémentaires permettra de finir à temps et d'accéder aux classes supérieures. **Fun et facile à prendre en main**, le soft d'Eurocom ravira les fans d'arcade pure et les amateurs de sensations fortes.

CONSEIL

La récupération des boosters étant indispensable, il convient de repérer leur emplacement sur les différents circuits à l'occasion d'un tour de reconnaissance, histoire de mémoriser leur position.

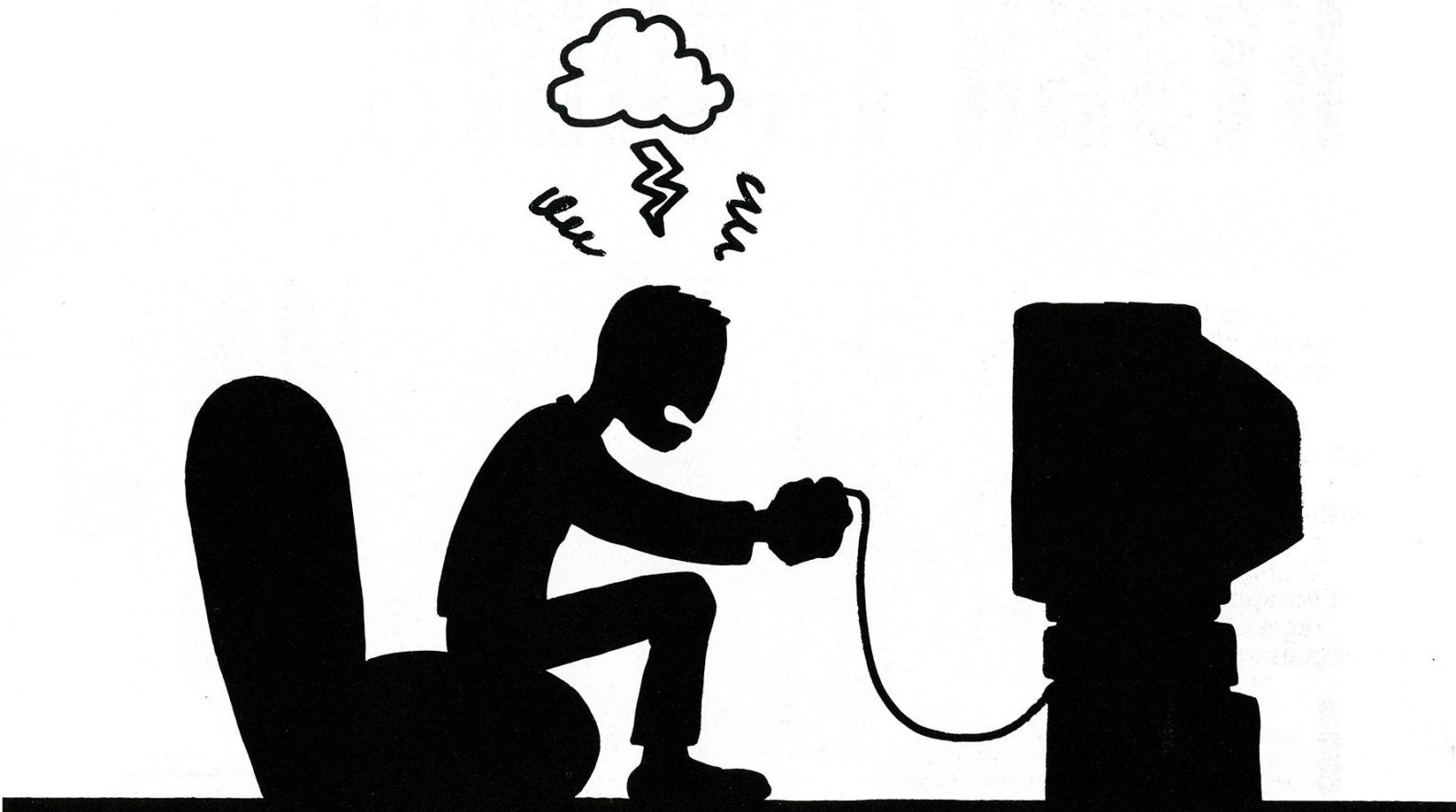
Jouabilité 7/10
Prise en main rapide, bonne maniabilité, aucune raison de se plaindre.

Graphisme 7/10
C'est joli, drôle, sans clipping et bourré d'effets. Que demande le peuple ?

Son 6/10
Honnête sans être inoubliable, la zike peut être coupée tout en gardant le son.

Durée de vie 6/10
Un nombre correct d'engins et de circuits et un mode deux joueurs plutôt fun.

Intérêt 7/10
Le soft est fun, rapide à prendre en main et les effets visuels n'ont rien d'un cache-misère ; une conversion réussie pour un jeu d'arcade agréable.



Quand on y pense, une solution détaillée,
des astuces, des guides... c'est pas idiot !

TIPS

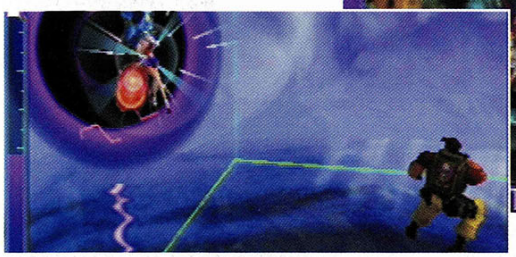
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoire	Note Dreamcast magazine
Combat	1 ou 2	Maintenant	Acclaim	VM	★★☆☆☆☆

Site Web
www.acclaim.com

PSYCHIC FORCE 2012

par Frédéric Danilewsky

Un jeu réservé aux extraterrestres encore fans de Dragon Ball qui n'aiment ni Virtua Fighter 3, ni Power Stone et encore moins Soul Calibur.



1> Ce bouclier fait diminuer la barre de pouvoirs psychiques.
2> Un seul bouton est dédié aux coups de pieds et aux coups de poings.
3> Certains pouvoirs psychiques remplissent tout l'écran.

Ne cherchez pas de comparaison entre Psychic Force 2012 et un jeu de combat classique, il n'y en a pas. Il fait partie d'une catégorie à part et heureusement encore peu répandue. PF 2012 s'apparente à une sorte de Dragon Ball (pour ceux qui ne seraient pas au courant, Dragon Ball est un célèbre dessin animé des années 90, éradiqué de la télévision française pour cause de mauvaise influence sur nos chères têtes blondes) dont les règles de combat auraient été transposées dans un jeu vidéo. **Les 13 combattants présents dans le jeu (trois sont cachés)** s'affrontent à l'intérieur d'un espace en trois dimensions, matérialisé par un cube de verre transparent. Inutile donc de chercher un quelconque appui sur le sol, puisque nos combattants sont de vrais petits supermen en puissance, volant et gesticulant dans tous les sens. **Les affrontements se déroulent principalement à distance**. Ils se résument la plupart du temps à des projections de boules de feu et de pouvoirs psychiques.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Chaque participant au tournoi possède ses propres pouvoirs spéciaux. Pour les déclencher, chacun dispose de deux barres d'énergie. L'une symbolise le niveau de vie restant, l'autre représente les pouvoirs psychiques du personnage. Pour remplir cette dernière, les combattants doivent rester immobiles quelques instants et, du coup, se placer à la merci des coups adverses. Ce n'est que lorsque cette jauge a atteint un niveau suffisant que les personnages peuvent déclencher leurs coups spéciaux les plus spectaculaires ; dans le cas contraire, ils se contentent de petites décharges de troisième ordre. Cette même barre de pouvoir permet également de faire apparaître un bouclier énergétique. Quant au maniement, il est simple, trop simple. Seuls trois boutons sont utilisés : protection, coups de pieds et pouvoirs. À noter qu'en combinant deux boutons, vous avez la possibilité de réaliser des dashs, des déplacements rapides. On ne peut pas dire que PF 2012 ne soit pas techniquement réussi, mais **il est loin d'utiliser le potentiel de la Dreamcast**. On sent que la machine n'est pas du tout utilisée au mieux de ses possibilités. Si l'apparence des personnages, inspirés des mangas, est correcte, on ne peut pas en dire autant de certains décors de fonds. Bien qu'agrémentés de quelques animations, ils souffrent d'un syndrome étrange. Ils sont tous flous et les couleurs bavent. Bref, au bout de quelques parties, la sentence tombe. Après plusieurs combats à tourner dans tous les sens pour essayer de viser son adversaire, on commence à s'ennuyer ferme et à penser à tout, sauf à PF 2012.

CONSEIL

Voici une technique de combat peu glorieuse, mais qui a le mérite de fonctionner.
Coincez votre adversaire contre une paroi du cube et martelez-le de coups de poings sans vous arrêter. C'est fatal !

Jouabilité 6/10
C'est rapide, maniable et fluide, mais cela manque de finition.

Graphisme 5/10
Les personnages ont du charisme. En comparaison avec les décors, ils ne s'en sortent pas trop mal.

Son 4/10
On passera ce point sous silence.

Durée de vie 5/10
Compte tenu du nombre de personnages et de l'intérêt du jeu, la durée de vie est assez courte.

Intérêt 3/10
La jouabilité mal réglée, les combats répétitifs et l'intérêt relatif du jeu placent Psychic Force 2012 en bas du tableau de classement des jeux de combat sur Dreamcast.

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.

EXCLU : PLANS

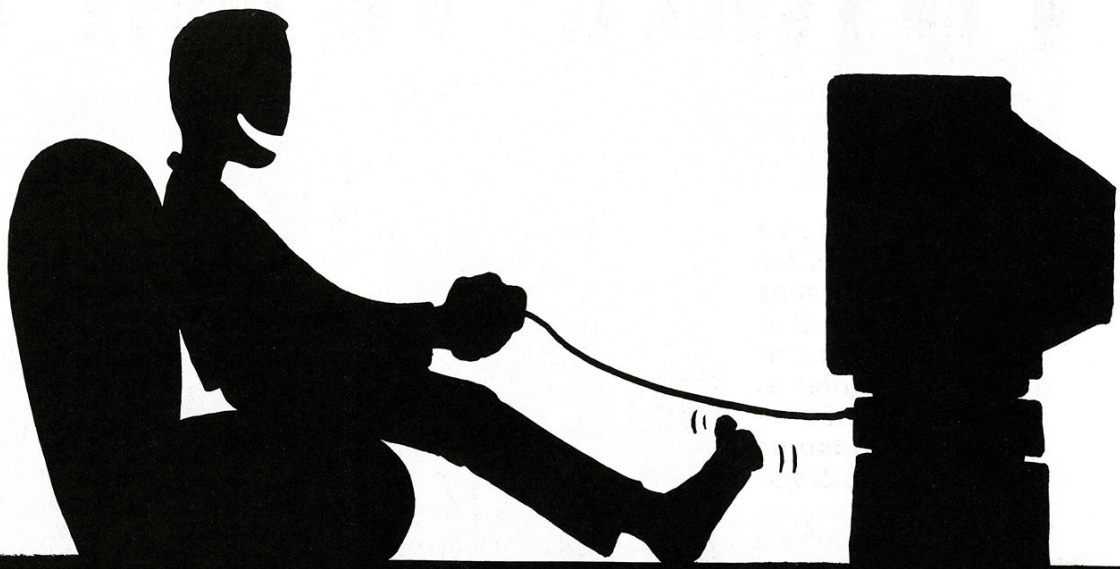
DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS.** VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **3617 TIPS** !

3615 ARCAD
Gagnez un Apple iMAC !

3615 ARCAD
Gagnez une Dreamcast !

3615 ARCAD
Gagnez un PIII 500 Dvd !

AVEC NOS ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DÉTAILLÉES, LES JEUX VIDÉO, C'EST QUAND MÊME AUTRE CHOSE !



TOMKAT

3615 TIPS

Astuces/solutions jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

3617 TIPS Solutions/plans par FAX ou COURRIER

3615 TIPS Astuces/solutions par MINITEL

08 36 68 84 77 Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477 <-> TIPS)

Pixtel 3615, 083668: 2,23Fmn. 3617: 5,57Fmn. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS: tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

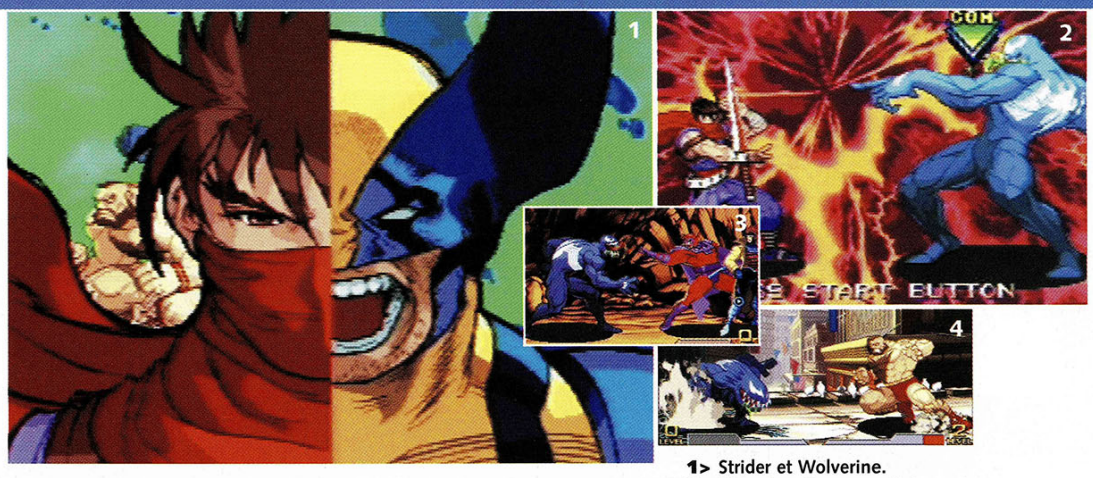
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoires	Note Dreamcast magazine
Baston 2D	1 à 4	Maintenant	Capcom	VM, Arcade Stick	★★★

Site Web
www.capcom.com

MARVEL VS CAPCOM

par Bruno Arnoldo

Le cross over, bien connu des fans de comics, consiste à mélanger les héros de magazines ou d'éditeurs différents. Propriétaire de la licence Marvel, Capcom n'a pas laissé passer l'occase de confronter à ses Street Fighters les super héros de la maison à idées.



1> Strider et Wolverine.
2> Marvel vs Capcom : le jeu qui transforme votre télé en "lava lamp".
3> Gambit est une flippette qui se planque derrière Magneto.
4> Mutant ricain contre catcheur soviet: la guerre froide continue sur Dreamcast!

Si on peut reprocher à Capcom d'abuser des suites et des cross over, force est de constater qu'il y connaît un rayon en baston sauce 2D et en conversion sur consoles de ses nombreux succès d'arcade. La qualité de ses adaptations est en progression constante et la puissance croissante des machines de salon permet désormais d'obtenir **des versions domestiques très proches de l'original d'arcade**. Marvel vs Capcom oppose une sélection de super héros issus d'Xmen Children of the Atom et de Marvel Super Heroes à un ensemble hétéroclite de persos tirés du patrimoine ludique de l'éditeur japonais. On retrouve dans cette sélection des stars du jeu de combat tels Ryu, Shun li et autres Zangieff de Street Fighter, Morrigan de Dark Stalkers, mais aussi des héros comme Megaman ou Strider, qui viennent se frotter au jeu de combat. Le soft est un hommage aux différents jeux qui ont fait la renommée de Capcom. Du château gothique de Dark Stalkers au laboratoire de Megaman, sans oublier le Moscou alternatif de Strider, les décors et les musiques sont autant de clins d'œil aux hits d'arcade de l'éditeur. En ce qui concerne le gameplay, pas de surprise, c'est du combat 2D "à la Capcom" : les experts ne mettront pas un round pour retrouver leurs marques, alors que les novices verront aussi leurs gesticulations chaotiques récompensées par **un festival de coups et d'effets spéciaux**. Malgré la simplification des commandes, le jeu gagne largement en fun ce qu'il perd en technicité : le débutant s'étonnera de voir sortir les furies et les combos aussi facilement. Ainsi le joueur occasionnel ne se verra-t-il plus réduit au rôle de punching-ball dans des matchs contre des habitués du système de jeu Capcom. L'aspect très cartoon se trouve renforcé par les interventions souvent comiques des **trente persos bonus**, malheureusement non jouables, que l'on peut appeler à la rescousse quand les choses tournent mal.

LE SUPPLICE DU PAL

Le mode cross over qui permet à quatre joueurs de s'affronter simultanément dans un chaos graphique indescriptible semble un peu trop gourmand pour cette version PAL 50 Hz qui saccade à l'occasion de ces super effets ou lorsque le combat implique les poids lourds aux sprites énormes tels Hulk ou Zangieff. Cependant Marvel vs Capcom ravira les fans de baston fantaisie en s'adressant autant à l'expert qu'au novice ou au joueur occasionnel.

CONSEIL

Le Dragon Punch, si pratique pour contrer les sauts ou les attaques aériennes, semble encore poser des problèmes à certains joueurs moins doués. Voilà le truc ultime pour le sortir presque à chaque fois : avancez vers l'adversaire en faisant un quart de cercle avant, et ce coup dévastateur sortira pratiquement à chaque fois.

Jouabilité 6/10
La version originale était proche de la perfection. Les ralentissements nous ramènent à la dure réalité de la conversion.

Graphisme 8/10
C'est très beau, postures et décors fourmillent de détails et la palette de couleurs acidulées renforce le côté comics du produit.

Son 7/10
Les voix et les effets sont conformes à l'arcade et les remix des différents thèmes Capcom sont des plus réussis.

Durée de vie 7/10
Seize personnages et des modes originaux comme le cross over occuperont un bon moment les combattants de salon.

Intérêt 6/10
Le jeu original méritait bien 8/10; les saccades et les ralentissements viennent un peu gâcher le plaisir dans cette version Pal... ichonne.

Les Intégrales Wanadoo

INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

Les forfaits Internet tout compris.

Les Intégrales Wanadoo, c'est **l'Internet dont vous avez toujours rêvé. Un Internet dont vous maîtrisez à l'avance le coût** grâce au forfait tout compris : **accès + communications Internet. Un Internet à vos mesures** avec trois forfaits adaptés à tous les usages. **Un Internet sans engagement** avec des forfaits que vous pouvez changer ou abandonner à tout moment sans frais. **Un Internet services compris** avec un accompagnement de qualité (assistance téléphonique 7 j/7, 24 h/24, suivi de votre consommation, etc). **Que l'Internet commence !**

Offre spéciale de lancement
*jusqu'au 31/12/99**

Wanadoo Intégrales 3H
39F/mois 5,95€
tout compris

Wanadoo Intégrales ~~10H~~ 20H
99F/mois 15,09€
tout compris

Wanadoo Intégrales ~~18H~~ 36H
159F/mois 24,24€
tout compris

PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 105 105

- Agences France Télécom
- Grandes surfaces ou magasins spécialisés
- 3615 Wanadoo 0,85 F TTC/minute (0,13 €)
- www.wanadoo.fr

France Telecom

* TARIF VALABLE 6 MOIS. HORS FORFAITS INCLUS DANS LE PACK INTEGRALES. OFFRE SOUMISE À CONDITIONS - FRANCE TELECOM INTERACTIVE RCS Nanterre B 403 068 867

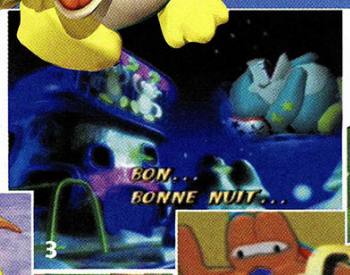
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoires	Note Dreamcast magazine
Course	1 à 4	Maintenant	Infogrames	VM, Vibration Pack	★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

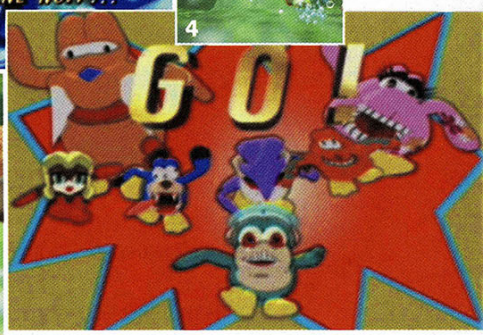
Site Web
www.infogrames.com

PEN PEN

par Frédéric Danilewsky

Rangez tout de suite votre cabriolet V6 turbo au placard et enfourchez immédiatement votre pingouin pour vous lancer dans l'aventure Pen Pen. Hiiaa, fouette cocher ! Bon allez, je me calme.





1> Après avoir gagné une course, les personnages peuvent changer de costume.
2> Regardez-moi cet air intelligent...
3> L'écran de fin de partie.
4> Certains préfèrent être sur le dos.
5> Les départs sont primordiaux.

Il est aujourd'hui vraiment difficile d'innover en matière de jeu de course. Tout ce qui glisse, vole, roule ou flotte a déjà fait l'objet d'une adaptation en jeu vidéo. Tout ? Peut être pas. Pen Pen sort des sentiers battus en vous proposant de participer à une course de pingouins. Attention, entendons-nous bien, je ne parle pas ici du vulgaire pingouin attendant sur sa banquise la fonte de la calotte glacière. Ces animaux concourraient plutôt dans la catégorie Tex Avery, avec tout ce que cela comporte. Vous l'aurez compris donc, Pen Pen est une sorte de jeu de course délirant, où, en lieu et place de bolides à moteur, s'affrontent **une bande de pingouins tout droit échappés... d'un asile !** Les huit "concurrents" présents sur la ligne de départ ont tous des têtes et des démarches à mourir de rire. Imaginez plutôt un pingouin rose avec une tête d'hippopotame ou de requin édenté avec un strabisme très prononcé se dandinant et se déformant en temps réel jusqu'à l'arrivée.

LA BANQUISE EN FOLIE

Malgré leur apparence pataude, ces pingouins sont loin d'être des manchots ! Ce sont même de véritables athlètes, puisqu'ils savent courir, nager et glisser. Ces trois aptitudes correspondent en fait aux différentes épreuves qui composent le jeu. Bien plus qu'un simple jeu de course, **Pen Pen est une épreuve de triathlon**. Chaque course est composée de différentes étapes mettant à rude épreuve les talents des adversaires. On y retrouve la course à pied, la natation et la glisse sur le ventre. Le maniement est véritablement très simple. Pour faire avancer votre protégé, il suffit juste d'appuyer en rythme sur un seul et unique bouton. Rien à craindre donc pour la bonne santé du paddle. Les quatre circuits présents dans le jeu sont très colorés et aucun des thèmes abordés (jungle, jouets, etc.) ne se ressemblent. Si on ne peut rien reprocher à Pen Pen sur le plan technique, **il reste jouable même en mode quatre joueurs**, un nombre plus élevé de circuits auraient sensiblement augmenté la durée de vie du jeu qui ne vous offrira pas une grande résistance. On regrettera également le fait qu'il soit si difficile de rattraper les adversaires lorsqu'on accumule les erreurs en début de partie. Un titre à conseiller aux blasés des jeux de voitures qui veulent passer un moment agréable entre amis.

CONSEIL

Le départ est peut-être le moment le plus important de la course. Surtout ne vous laissez pas distancer, il est très difficile par la suite de rattraper son retard et vous aurez peu de chance de terminer premier.

Jouabilité 8/10
Les pingouins sont maniables et répondent sans aucun problème à vos ordres.

Graphisme 8/10
Les graphismes, orientés cartoon, sont très réussis. Les personnages se déforment en temps réel.

Son 6/10
L'ambiance des stades est bien retranscrite.

Durée de vie 4/10
La durée de vie n'est pas le point fort du jeu. Quatre circuits, c'est un peu court.

Intérêt 5/10
On se lasse assez vite en mode solo. Comme d'habitude, le jeu est beaucoup plus intéressant en multijoueurs.

GAGNEZ UNE DREAMCAST PAR JOUR !

Une Dreamcast par jour ?
Pendant les vacances de Noël, du 18/12 au 3/01 inclus, nous mettons en jeu une Dreamcast par jour sur le **3615 ARCAD** ou le **08 36 68 87 82**. Elle sera donnée au meilleur (ou à la meilleure!) quel que soit le nombre de participants ! Avant et après les vacances, il y a tout de même une Dreamcast tous les 15 jours à gagner, et plein d'autres lots : PC Multimédia ! Apple iMac ! Etc.

Il n'y a pas d'arnaque ?!
Le **3615 ARCAD** et le **08 36 68 87 82** sont des services loyaux ! Les lots sont expédiés au plus tard une semaine après la fin d'une session et l'intégralité des lots est distribué, quelque soit le nombre des participants. En bref, vous gagnez vraiment ! Rien que ces 6 derniers mois, Pixtel, la société qui gère le 3615 ARCAD, a déjà expédié aux heureux gagnants 10 Dreamcast, 20 volants, 3 apple iMac, 3 mobile Motorola v3688, 3 lecteurs DVD Pionneer…

3615 ARCAD

08 36 68 87 82

Jouez, c'est à vous !

Gagnez aussi un iMac…

…ou un PC DVD Pentium III 500…

…ou encore un lecteur DVD Pionneer et même 500F par jour de bons d'achat !!!

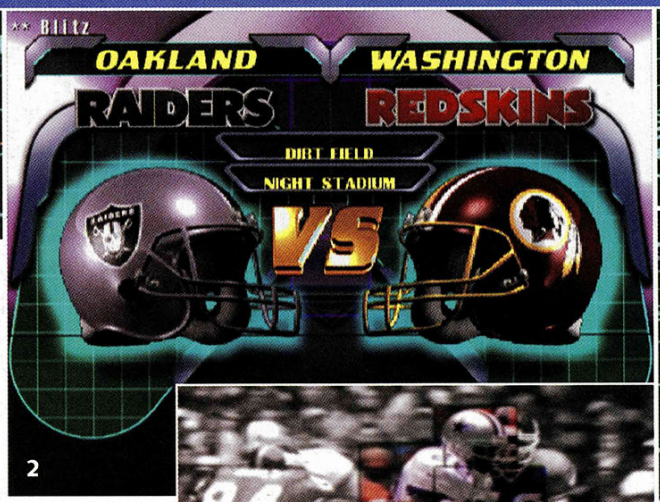
Pixtel 3615, 083668 : 2,23F/MN.

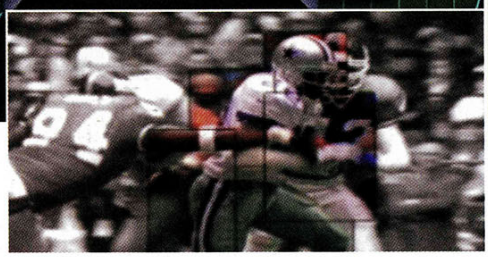
Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoires	Note Dreamcast magazine
Simulation sportive	1 à 4	Maintenant	Midway	VM, Vibration Pack	★★★★★

Site Web
www.midway.com

NFL BLITZ 2000

par Nicolas Buret





L'année 1999 n'est pas encore terminée que les cuvées 2000 de nos jeux de sports favoris montrent déjà le bout de leur nez. NFL Blitz ne fait pas exception à la règle !

1> Aïe ! Vous venez de perdre du terrain !
2> Tout y est : nom de l'équipe, ville d'origine, conditions climatiques et état du terrain.
3> C'est violent, on vous avait prévenu !

Je n'arriverai jamais à saisir l'engouement provoqué par le football américain au pays du hamburger. Non, jamais ! Pourtant, pour comprendre cet extraordinaire phénomène, j'avais même acheté une simulation de ce sport sur Sega Master System il y a de cela quelques années déjà. Peut-être est-ce le côté tactique qui m'avait séduit, ou tout simplement la possibilité de pouvoir éjecter mes adversaires d'un coup d'épaule bien placé… Si, comme moi, ces deux aspects de ce sport violent vous attirent, NFL Blitz est fait pour vous ! Beaucoup plus orienté arcade que ses homologues prévus sur Dreamcast, le jeu de Midway n'en est pas moins fun et passionnant. Voilà en quelques mots pourquoi…

PAS UNE SECONDE DE RÉPIT

Après une séquence d'introduction digne des meilleures rencontres du Super Ball, vous aurez la possibilité de choisir entre trois modes de jeu : Arcade, Tournoi et Saison. Alors que le premier vous permet d'entrer directement dans le vif du sujet seul ou jusqu'à quatre (deux joueurs dans chaque équipe) ; le deuxième offre la possibilité de choisir l'un des huit styles de jeu que vous souhaiterez adopter ; le dernier vous fera vivre une saison entière de football américain comme pour de vrai (membres cassés en moins !). Outre ces options basiques, NFL Blitz 2000 dispose de menus variés et complets, autorisant le joueur à ajuster la plupart des paramètres classiques (temps de jeu, difficulté, etc.). De plus, l'interface offre même le luxe de pouvoir sauvegarder, *via* un éditeur de jeu très pertinent, ses propres préférences sur le Visual Memory. Une fois les premiers réglages effectués, ne vous attendez pas à vous trouver devant une simulation pure et dure. En effet, la série des Blitz est mondialement reconnue pour son orientation arcade très portée sur l'aspect "action" de ce sport. Votre équipe dispose même d'une jauge supplémentaire permettant, une fois remplie, d'exécuter des attaques spéciales. Les joueurs s'entourent alors d'une aura enflammée qui les rend pratiquement invincibles. Inutile de vous dire que le rendu graphique est alors splendide, comme c'est d'ailleurs le cas tout au long de la partie. Il ne vous reste plus qu'à imaginer une ambiance sonore très réaliste, des mouvements de caméra fluides et dynamiques, puis de choisir une équipe de la ligue pour vous faire ne serait-ce qu'une petite idée du fun que procure NFL Blitz 2000. Vivement Noël !

CONSEIL

Pour ce qui est des règles compliquées de ce sport, pas de souci, elles sont simplifiées à l'extrême. Frappez et foncez dans le tas en ne pensant qu'au fun, ça fonctionnera presque toujours.

Jouabilité 9/10
Le meilleur volet de la série des Blitz. Très facile à prendre en main et indubitablement fun.

Graphisme 8/10
Le rendu graphique est identique à celui de la version arcade et l'action se déroule à 60 images par seconde.

Son 8/10
Même si le commentateur a tendance à se répéter, l'ambiance sonore est très vivante et colle très bien à l'action.

Durée de vie 8/10
Défoulant seul, inattaquable à plusieurs, NFL Blitz vous comblera des mois durant.

Intérêt 8/10
Le plus abouti des NFL Blitz gagne à être connu, que vous soyez amateur de football américain ou non. Sa prise en main facile et son orientation arcade fait de lui LE jeu qu'il vous faut si les sports classiques commencent à vous lasser.

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés Dreamcast, ainsi que votre console*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

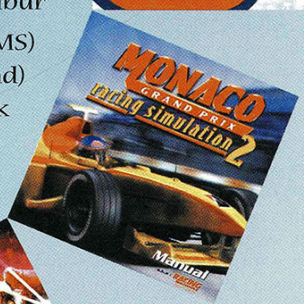
Offre réservée

Offre réservée aux lecteurs de ***DREAMCAST MAGAZINE****,* ***STORE*** *vous offre 10 minutes sur votre première commande. Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur* ***3617 STARTUP* STORE****, ce mot de passe :* ***DCMAG*** *lorsqu'il vous sera demandé...*

Sonic Adventure
Sega Rally 2
Virtua Fighter 3 TB
Toy Commander
Ready 2 Rumble
Hydro Thunder
Millenium Soldier
Mortal Kombat Gold
Pen Pen
Monaco Grand Prix 2
Trickstyle
Dynamite Cop
Aerowings
Blue Stinger
Buggy Heat
WWF Attitude
Formula One
House of Dead
NFL Blitz 2000
Phichic Force
Soul Calibur

Virtual Memory (VMS)
Controller (Pad)
Vibration Pack
Racer Controller
Arcade Stick
Dreamcast Gun
Easy Station

RC 393307855



3617 STARTUP * STORE

SANS CB NI CHÈQUE !

*72 h pour les consoles - ** la durée de la communication dépend de l'article

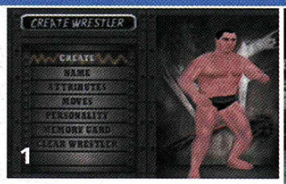
Créa CYCRA 0 148 03 02 44

Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoire	Note Dreamcast magazine
Catch	1 à 4	Maintenant	Acclaim	VM	★★

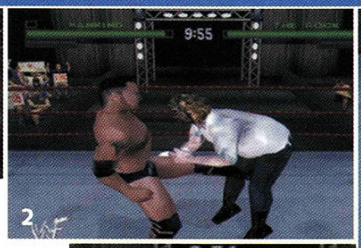
Site Web
www.acclaim.com

WWF ATTITUDE

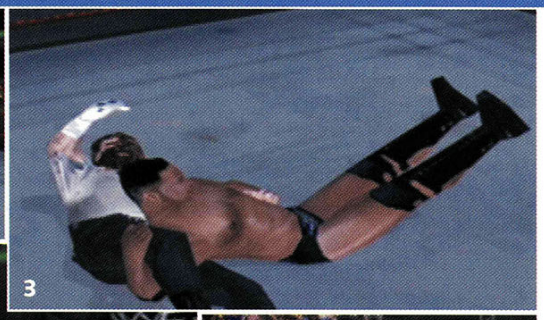
par Frédéric Danilewsky

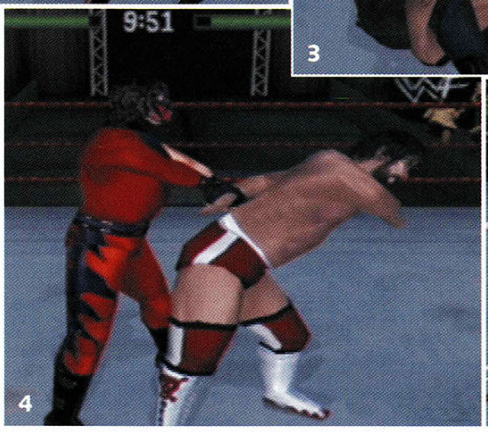


1

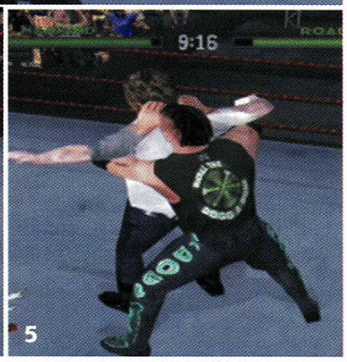


2


3



4



5

Très spectaculaire, le catch nord-américain a su s'imposer en Europe. Entre le jeu de sport et le jeu de combat, le catch est un genre qui supporte mal l'adaptation sur console. Voyons ce qu'il en est pour WWF Attitude.

Les premières expériences ou les premières fois ne sont pas forcément réussies. WWF Attitude est le premier jeu de catch à voir le jour sur Dreamcast. Ce sport, véritable spectacle, est extrêmement populaire outre-Atlantique, où les catcheurs sont des stars à part entière à qui l'on fait des ponts d'or pour qu'ils viennent exercer leur art dans telle ou telle fédération. L'une des plus connues (et aussi l'une des plus anciennes) est sans nul doute la World Wrestling Federation. Ainsi, quand un jeu portant la mention WWF sort aux États-Unis, il peut se permettre d'être médiocre vu qu'il y aura toujours assez de fans pour se jeter dessus les yeux fermés. Seulement voilà : en Europe ou en France, un jeu ne se contente pas d'une simple licence pour séduire les joueurs. Et là, j'avoue que je suis bien embêté car je ne vois aucune autre raison à l'existence de WWF Attitude. **Il ne nous épargne rien**. Tout commence pourtant bien. Après l'introduction montrant les prouesses techniques des catcheurs de la WWF, on est tout d'abord séduit par le nombre de modes de jeu proposé dans le menu principal. Vous avez le choix entre le Pay-Per-View, la création d'un catcheur, le mode King of the Ring, le mode Carrière ou encore Exhibition. Chacun vous donnera la possibilité d'exercer vos talents de catcheur sous les traits de vos vedettes préférées, comme l'impressionnant Undertaker ou l'étrange Goldust, dans le cadre des grands événements de la fédération.

1> Construisez vous-même votre catcheur.
2> Admirez la finesse des détails !
3>The Rock est indestructible.
4> La clef au bras est réputée pour être très douloureuse.
5> Une prise de soumission.

LA VÉRITÉ EST AILLEURS

À partir de ce moment-là, tout se dégrade. Procédons par étapes. Les personnages, tout d'abord. S'il existe une vague ressemblance avec les vrais catcheurs, on ne peut pas dire que cela soit dû au nombre de polygones utilisés, plutôt rares sur le ring... Les combattants sont peu détaillés, à la limite même du hideux. La jouabilité est désastreuse. On a constamment l'impression d'évoluer en mode ralenti. Les catcheurs ne marchent pas, ils glissent. Tout cela, sans parler des bugs, des polygones qui s'entrecroisent et des personnages qui se prennent pour des fantômes et se passent à travers comme par magie. **Le seul moment réellement amusant du jeu est le mode Hyper Complet qui permet de construire son catcheur**. On peut tout changer, de la texture de la peau à la moustache ou au tatouage, en passant par les vêtements et les accessoires. Ça fait peu… Encore la démonstration malheureuse que licence ne rime pas forcément avec bon jeu…

CONSEIL

Essayez de passer le plus de temps possible sur le mode de construction des catcheurs. En créant vos joueurs comme bon vous semble, vous oublierez tout le reste. Quant au jeu, le meilleur conseil consiste à… passer à autre chose.

Jouabilité 2/10
Difficile de parler de jouabilité. On a un peu l'impression que les coups sortent quand ils veulent.

Graphisme 3/10
Ça n'est vraiment pas beau.

Son 6/10
L'ambiance des stades est bien retranscrite.

Durée de vie 7/10
Si vous réussissez à tenir le coup, le grand nombre de catcheurs, d'options, vous prendra un bon moment. Et puis, comme le jeu est lent…

Intérêt 2/10
On dirait une mauvaise blague. On oubliera vite, très vite qu'Acclaim (Shadowman, Re-Volt, etc.) est à l'origine de ce titre.

Qui aurait pensé, 14 ans après, que les Restos auraient toujours besoin de vous ?

Il y a 14 ans,
quand Coluche créa
les Restos du Cœur,
tout le monde pensait
qu'ils disparaîtraient
d'eux-mêmes après
deux ou trois années…
Aujourd'hui,
il n'en est rien,
et les files d'attentes
s'allongent devant
les portes des Restos.
Pour aider
les 36 000 bénévoles
des Restaurants du Cœur
à distribuer 600 000 repas
par jour cet hiver,
pour soutenir les actions d'insertion,
d'hébergement, de formation,
des Relais du Cœur,
pour redonner espoir à ceux
qui souffrent de la faim
et de l'exclusion.

Films offerts par JANJAC

LES RESTAURANTS DU CŒUR
LES RELAIS DU CŒUR

Envoyez votre chèque* aux Restaurants du Cœur 75515 Paris cedex 15

**Votre don donnera lieu à un reçu fiscal*

Les Restaurants du cœur remercient
DREAMCAST, LE MAGAZINE OFFICIEL
de s'associer à leur action en leur offrant cet espace.

Genre	Nombre de joueurs	Disponibilité	Editeur	Accessoires VM,	Note Dreamcast magazine
Combat	1 ou 2	Maintenant	Midway	Arcade Stick, Vibration Pack	★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆

Site Web
www.midway.com

MORTAL KOMBAT GOLD

par Christophe Molignier

Si vous êtes du genre stressé en permanence, à vous ronger les ongles, la peau, les doigts, les joues, les lèvres, la langue... Eh bien, calmez-vous ! Branchez votre console, lancez Mortal Kombat Gold et défoncez-vous. Ça va saigner !

Nous n'allons pas raconter une fois de plus l'historique du jeu. Qui ne connaît pas la réputation de MK Gold ? Oui, c'est vrai, il s'agit du plus brutal des jeux de combat. Et ce n'est pas moi qui le dis. C'est même inscrit sur la boîte du jeu : **"Déconseillé au moins de 16 ans."** Imaginez l'angoisse des parents... D'ailleurs, pour effectuer ce test, il a même fallu faire sortir tous les stagiaires de l'entreprise, c'est tout dire... Chez Midway, la poésie, connaît pas. Il y a beaucoup de sang. On se frappe, on se tord les chevilles, les têtes explosent, le sang gicle ! Bref, la souffrance et l'humiliation de l'adversaire, l'ennemi à détruire coûte que coûte sont légion. Les vingt personnages, appelés aussi lutteurs, sont toujours aussi repoussants. Vous retrouverez même les plus anciens comme Baraka, Cyrax ou Kitana. Les fans comprendront. De plus, afin d'être encore plus redoutables, ces horribles guerriers sont désormais armés d'une quinzaine d'ustensiles exclusivement réservés à la boucherie.

LA RÉVOLUTION N'AURA PAS LIEU

MK Gold est destiné avant tout aux fans de la série. En effet, la jouabilité ne change pas par rapport aux autres opus. Elle reste moyenne, très particulière, voire dépassée en comparaison des titres sortis récemment sur la console (mais non, je ne fais pas référence à Street Fighter, ni même à Soul Calibur). Vous retrouvez sensiblement les mêmes coups. Paf ! Tiens ! Ouille ! Pouch ! Oh là là, j'ai mal ! Voilà, vous savez tout.

1> Pas de combat sans effusion de sang...
2> Le rendu graphique est particulièrement réussi.
3> Mieux vaut être copain avec Goro !
4> Ça, franchement, ça fait mal.
Ça me rappelle mes vacances au ski.
Je suis tombé et puis...
5> Un petit massage... Crac ! Ah, j'y suis allé fort...
6> Les lutteurs disposent d'armes
très meurtrières. Ici, une hache...
sur laquelle Reptile va venir s'embrocher.

Ne vous attendez donc pas à une quelconque révolution même si la grande nouveauté est **l'apparition de la 3D.** Les changements de caméra apportent au jeu un petit plus qui donne davantage de réalisme à l'ensemble. Un détail appréciable. Et pourtant, malgré une bonne durée de vie (le mode Arcade est particulièrement difficile) et la qualité de la réalisation graphique, comment ne pas rester insensible à la concurrence (mais non, je ne fais vraiment pas référence à Street, ni à Soul Calibur) ? Au final, MK Gold reste et restera un jeu de combat extrême, strictement interdit aux stagiaires de moins de 16 ans et aux filles trop sensibles qui ne peuvent s'empêcher de pleurer devant un épisode de la série "Urgences".

CONSEIL

Revendez Mortal Kombat Gold et achetez Soul Calibur... Non, je rigole. En fait, pour gagner, évitez de vous acharner sur l'ordinateur. Il est de toute façon plus rapide que vous. Observez plutôt sa façon de combattre et agissez en conséquence.

Jouabilité 6/10
MK Gold dispose d'une jouabilité à l'ancienne. Il faut aimer.

Graphisme 6/10
Loin de profiter des possibilités de la console, la réalisation graphique tient la route.

Son 5/10
Pas grand-chose à dire. Pas beaucoup de musique mais de nombreux effets sonores.

Durée de vie 7/10
Cinq modes de jeu dont la possibilité de jouer à deux. La durée de vie est le point fort de MK Gold.

Intérêt 4/10
Les fans apprécieront. Les autres ne supporteront pas le côté vieillot.

GROOVE

fun radio

c'est nouveau et ça bouge !

Toutes les fréquences **36.15 FUN RADIO** (2,23 F / mn) et **http://www.funradio.fr**

DANCE

SONIC ADVENTURE

Le petit hérisson bleu n'a pas fini de faire parler de lui que déjà, Dreamcast Magazine propose le début de la soluce de ses dernières aventures. "Ce n'est pas trop tôt !" diront certains, bloqués dans un niveau difficile ou coincés par une énigme ardue. Ne paniquez pas ! Nous sommes là pour vous aider...

SONIC

STATION SQUARE > images 1 et 2

Vous commencez l'aventure à Station Square de nuit. Sonic est alerté par les bruits des voitures de police qui s'agglutinent devant une créature translucide sur laquelle les balles des forces de l'ordre n'ont aucun effet. C'est alors que s'engage votre **premier combat contre Chaos 0**. Récoltez un maximum d'anneaux et frappez-le trois fois en utilisant l'attaque directionnelle de Sonic. Après avoir vidé sa barre d'énergie, votre adversaire s'écoulera au fond de la bouche d'égout la plus proche, et vous verrez Dr Eggman qui semble se réjouir de sa future victoire.

Le lendemain, Sonic aperçoit, **depuis la piscine de l'hôtel**, Tails aux commandes du Tornado s'écraser sur une plage toute proche. Dirigez-vous vers celle-ci pour entamer le premier stage.

EMERALD COAST > image 3

Il va falloir ici retrouver Tails qui se trouve au bout du niveau. **Dans la première partie du stage**, traversez la plage puis frayez-vous un chemin le long des divers ponts de bois ponctués d'un formidable looping comme ceux qui ont fait la célébrité de Sonic en 2D. **La deuxième section** vous fera visiter une zone montagneuse et richement boisée. Si vous considérez que vous n'êtes pas venu pour admirer le paysage (si beau soit-il), sachez qu'il existe un passage secret situé sur la paroi de gauche, juste après le checkpoint, qui vous dispensera d'une bonne partie du niveau. Tails une fois sauvé vous remettra une **Chaos Emerald**. Rendez-vous ensuite à la gare de Station Square et prenez le train en direction des ruines.

MYSTIC RUIN > image 4

Sortez du train et dirigez-vous sur la droite en direction de la colline. Montez les marches et, lorsque vous atteindrez **la maison de Tails**, vous vous trouverez face à Dr Eggman qui vous attaquera avec son **Egg Hornet**. Pour le vaincre, évitez les missiles qu'il vous lance et attendez qu'il s'écrase au sol. À ce moment précis, frappez le cockpit à l'aide de l'attaque directionnelle, puis écartez-vous. Recommencez l'opération jusqu'à ce que Dr Eggman vous subtilise l'émeraude et la confie à la créature aquatique pour qu'il devienne **Chaos 1**. Une fois que Dr Eggman a disparu, récupérez le **cristal vert** situé près de la maison de Tails et descendez les escaliers en direction de la falaise. Un peu avant d'arriver au lac, vous apercevrez une caverne dans laquelle un énorme tourbillon prend naissance. Posez le cristal sur l'interrupteur afin d'amplifier la force du vortex, puis jetez-vous dedans pour atteindre le deuxième stage.

WINDY VALLEY > image 5

Pas de grande difficulté ici, si ce n'est que certaines sections rapides demandent de bien suivre les contours de la piste. N'hésitez pas à emprunter les petits moulins à vent pour récupérer certains items cachés et bien utiles. Une fois pris dans la tornade, il vous faudra en atteindre le sommet en sautant sur les **divers morceaux de terrains aspirés par le vortex**. Enfin, la troisième zone se déroule dans les airs et semble assez linéaire. Elle abrite une vie supplémentaire située au bout de la rangée d'anneaux disposée derrière l'aire d'envol de la mini-fusée. À la fin du niveau, vous récupérerez une émeraude.

STATION SQUARE

Une fois sorti de la tornade, reprenez le train en direction de Station Square. Retournez ensuite là où vous avez combattu Chaos 0 puis descendez dans la **bouche d'égout** auparavant obstruée par une voiture de police. Dirigez-vous au fond du couloir et sautez sur la plate-forme. Vous y trouverez le premier item de Sonic : **les Chaussures de Lumière**. Appuyez sur le bouton rouge afin qu'apparaisse une rangée d'anneaux qui vous mènera vers la sortie. Désormais, une nouvelle section de Station Square devient accessible depuis l'hôtel et la gare. Avant de vous y engager, pensez à utiliser les nouvelles facultés de Sonic pour récupérer son deuxième item caché en haut de l'escalier de l'hôtel. Rendez-vous ensuite dans la nouvelle zone et appuyez sur **l'interrupteur** afin de faire naître une rangée d'anneaux. Utilisez la nouvelle attaque du hérisson bleu pour atteindre le bouton qui ouvrira les portes du Casino, le troisième stage.

CASINOPOLIS > image 6

Dans ce stage, il vous faut récolter environ **300 anneaux** pour atteindre l'émeraude. Pour ce faire, vous avez deux possibilités : jouer soit au Sonic Pinball, soit au Nights Pinball. Dans ce dernier, vous évoluerez dans le premier niveau du jeu Nights sorti sur Saturn il y a quelques années. Toutefois, si vous n'arrivez pas à collecter au moins 100 anneaux dans une partie, **vous finirez dans les égouts** situés sous le hall principal. Il vous faudra alors conduire Sonic au bout de ce long corridor, en évitant tous les pièges qui se présenteront et en récupérant le plus d'anneaux possible. Une fois sorti, vous vous retrouverez dans les toilettes du Casino. Lorsque votre pactole est suffisant, dirigez-vous vers la grande salle vide située entre les deux ascenseurs menant aux deux flippers et laissez la pince géante vous défaire de votre récolte. Ainsi, vous pourrez monter assez haut pour attraper l'émeraude.

STATION SQUARE

En sortant du Casino, pensez à aller chercher le cristal blanc situé dans l'impasse, puis prenez le train en direction des ruines.

MYSTIC RUIN

Lorsque vous arriverez sur les lieux, vous apercevrez qu'**une partie de la falaise s'est effondrée**, découvrant une grotte secrète. Entrez-y, laissez-vous aspirer par le tourbillon et déposez le cristal sur le mécanisme afin que la porte de glace s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à traverser le quatrième stage.

ICE CAP > image 7

Là aussi, il faudra vous frayer un chemin jusqu'à l'une des émeraudes. La première partie du niveau est assez simple puisqu'il suffit de trouver **les cases numérotées** pour arriver directement à la sortie. La deuxième section vous demandera, par contre, d'atteindre **l'interrupteur** qui fera apparaître une surface glacée afin que celle-ci vous serve de pont. Enfin, la dernière partie se présente comme un mini-jeu dans lequel vous devrez conduire Sonic au bas d'une pente enneigée. Disposant d'un snowboard, il faudra **éviter l'avalanche** qui menace de s'abattre sur vous, sauter sur les tremplins pour récupérer des items et éviter les bombes que le vaisseau du Dr Eggman lâche en votre direction.

MYSTIC RUIN > images 8 et 9

L'émeraude en votre possession, dirigez-vous vers le lac afin de **rencontrer Knuckles**. Battez-vous contre lui en le frappant trois fois de côté ou par derrière, mais jamais de front. À la fin du combat, vous perdrez vos émeraudes et Dr Eggman se fera un plaisir de les confier à Chaos. C'est d'ailleurs lui qu'il faudra combattre tel **Chaos 4 au-dessus du lac**. Pour en venir à bout, évitez ses attaques en passant d'un nénuphar à l'autre à toute vitesse. Vous ne pourrez le frapper que lorsqu'il daignera sortir sa tête de l'eau. Son jeu favori consiste à détruire toutes les feuilles sur lesquelles vous pourriez vous poser et ainsi vous obliger à vous déplacer sur la surface de l'eau (ce qui vous ralentit énormément). Faites attention à ne pas couler !

Après le combat, Dr Eggman s'enfuira et Tails proposera de la suivre aux commandes de son nouvel avion. Rejoignez donc la **maison de Tails** et attendez que la piste d'envol se déploie pour entamer ce nouveau stage.

SKY CHASE ACT 1 > image 10

Pas la peine de vous faire un dessin, il faut tirer sur tout ce qui bouge afin de bénéficier d'un taux de réussite maximal. Un petit conseil toutefois : préférez le système de visée au tir continu.

STATION SQUARE

Après que le Tornado a été abattu, Sonic et Tails seront de nouveau séparés. **Conduisez Sonic en direction du Casino** afin qu'il y rencontre Amy. Elle vous présentera son ami l'oiseau bleu, puis vous serez amené à rejoindre la plage de Station Square, près de l'entrée de Twinkle Park. Zero le robot vous y attendait et Amy ne résiste pas à l'idée d'entrer dans ce parc d'attractions où Sonic va la suivre pour effectuer son cinquième stage.

TWINKLE PARK > image 11

Dans ce niveau, Sonic pourra récolter des anneaux, devra se battre contre une armée de singes motorisés ; il aura même l'occasion de récupérer un véhicule et de le conduire à son aise. Une fois au volant de votre bolide, il est essentiel d'éviter de trop vous frotter aux autres concurrents et de **passer sur un maximum de boosters**. La seconde section obligera Sonic à traverser le château qui siège au centre du niveau et d'en atteindre la sortie. À ce moment, vous vous retrouverez dans une petite salle qui donne sur **deux directions**. Celle sur votre droite débouche sur un mini-jeu de conduite tandis que la porte du fond mène au-dehors.

STATION SQUARE

Lorsque vous prendrez l'ascenseur, vous verrez qu'une petite **carte d'accès** est apparue sur un morceau de pelouse en face de la gare. Récupérez-la, car elle vous servira à ouvrir la porte du garage qui se trouve près de l'entrée de Twinkle Park. Là, prenez n'importe lequel des deux ascenseurs pour que Sonic se retrouve au début de son sixième stage.

SPEED HIGHWAY > image 12

Ce stage est divisé en trois sections. La première plonge Sonic dans une **course effrénée** à travers les larges rues de la ville. Jamais vous n'aurez été aussi vite dans un jeu ! Sachez toutefois que ce stage regorge de passages secrets et de bonus cachés. La deuxième partie est très impressionnante puisqu'elle nous montre Sonic **dévalant à toute vitesse un immeuble**, et qu'il vous faudra mener sain et sauf jusqu'au sol. Enfin, la dernière section vous conduira sur l'artère principale de Station Square, le long de laquelle Sonic devra éviter les aléas du trafic urbain en essayant de semer les singes policiers.

MYSTIC RUIN

Incapable de retrouver Amy, Sonic se rend dans la section du Casino pour y trouver Zero emmenant sa camarade vers Mystic Ruin. Prenez alors le train et, à peine arrivé sur place, vous verrez le Egg Carrier embarquer les deux personnages à son bord. Retournez ensuite en direction de **la caverne située en face de la station de train** et suivez le tunnel jusqu'au bout. Vous vous retrouverez devant l'île aérienne de Knuckles. Face au pont, vous trouverez **le troisième item de Sonic** qui vous permettra de libérer le singe prisonnier devant l'entrée de la caverne la plus proche. Vous allez maintenant participer au septième stage.

RED MOUNTAIN > image 13

Voici l'opportunité pour Sonic de courir après le Egg Carrier, même si ce niveau ne propose pas de folles traversées. Dans un premier temps, vous devrez suivre le chemin que vous imposent les mouvements de caméra, de rocher en rocher. La seconde section de ce stage se déroule au sein d'une grotte volcanique. Il est essentiel ici de prendre garde aux **éruptions de lave** tout en libérant le plus d'animaux possible. Notez que, vers la fin, Sonic peut utiliser son **attaque de lumière** pour atteindre la sortie plus rapidement.

Dommage ! Vous n'avez pas été assez rapide (rassurez-vous, le scénario est fait ainsi). Heureusement, Tails est là avec son nouvel avion et vous voilà paré pour le second mini-jeu de tir.

SKY CHASE ACT 2 > image 14

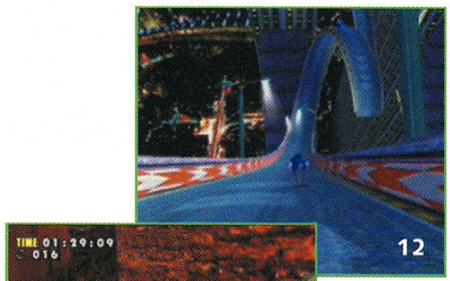
Le nouveau Tornado de Tails dispose désormais de roquettes plus puissantes. Cette fois-ci, nos deux amis réussiront à approcher le Egg Carrier et il faudra prendre garde à la DCA dont les modules parsèment la carlingue. Si vous survivez à cet assaut, vous vous retrouverez devant le **canon géant**. Le seul moyen de le détruire est de tirer dessus lorsque son bouclier est ouvert et qu'il ne vous lance pas son laser destructeur.

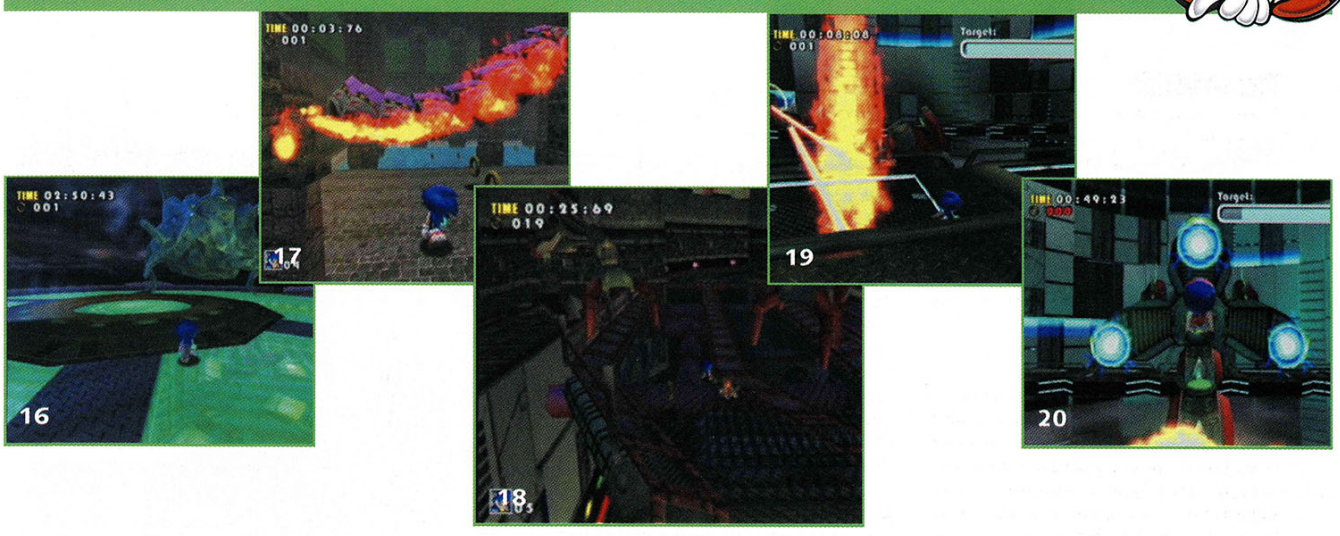
Le Tornado se posera ensuite sur le pont du Egg Carrier. Faites quelques pas et vous verrez le vaisseau subir une transformation. Commencera alors le huitième stage.

SKY DESK > image 15

Dès le début, Sonic et Tails sont projetés hors d'un canon vers les tours inférieures du Egg Carrier. Un petit conseil : pour être sûr de trouver le bon chemin qui mène sur le pont, il suffit de suivre les **numéros affichés** sur les tours par ordre croissant. La deuxième section se déroule sur le pont que Sonic devra traverser de part en part en évitant les tirs des canons et les avions qui en décollent. Attention aux plates-formes mouvantes qui vous entraîneront avec elles dans leur chute. De même, lorsque vous entendrez le grondement d'une sirène suivi d'une secousse, c'est que le Egg Carrier effectuera une plongée : vous risquez d'être emporté par le courant aérien. Pensez donc à vous **raccrocher à une colonne ou à une poignée rouge**. La dernière partie vous obligera à rejoindre l'autre côté d'une immense salle dont le plancher va inévitablement basculer en position verticale. Sonic devra alors sauter d'une échelle à l'autre pour s'en sortir.

Ce stage terminé, vous allez vous retrouver dans la salle principale du vaisseau. Utilisez **la passerelle circulaire** (celle de couleur jaune en haut des marches) pour accéder au pont extérieur. Là, vous apercevrez Dr Eggman parler à Amy et subtiliser l'émeraude que l'oiseau portait à son cou. Ensuite, l'ignoble personnage demandera à E-102 de combattre Sonic. Il suffira de trois coups pour le battre et, alors que notre hérisson est près de porter le dernier assaut, Amy s'interpose en prétextant que c'est à Gamma lui-même qu'elle doit sa liberté. Sonic acquiescera et continuera son chemin. Prenez la porte sur la gauche :





elle donne sur une petite pièce disposant de deux autres portes et d'un bouton. Pressez sur ce dernier et utilisez l'attaque de lumière pour suivre la rangée d'anneaux. Vous atteindrez alors la chambre de contrôle du Dr Eggman. **Asseyez-vous sur son trône** afin qu'elle se déplace, révélant ainsi un interrupteur sur lequel il faut appuyer pour que le Egg Carrier reprenne sa forme originale. Ressortez puis rejoignez le centre du pont.

Chaos 6 vous y attend ! Dr Eggman vous jettera des bombes réfrigérantes qu'il faudra utiliser à votre avantage. Exécutez l'attaque de lumière afin que ces projectiles se figent. Attrapez-en un et lancez-le dans la gueule de Chaos. Il sera complètement gelé et vous pourrez lui porter un coup sans problème. Attention : ce monstre translucide a la faculté de se changer en une sorte de massue dont les mouvements peuvent vous projeter sur les parties électrifiées du sol ! **> image 16**

Si vous en venez à bout, Knuckles fera son apparition et le Dr Eggman essayera de s'enfuir. Sonic doit alors le poursuivre jusque dans la forêt au-dessus de laquelle le vaisseau va s'écraser. Notre héros apercevra ensuite l'ancien temple pris de secousses et l'esprit de Tikal y pénétrer. Sonic ne saura résister à l'idée de la suivre vers son neuvième stage.

LOST WORLD > image 17

Le but ici est de sortir vivant du temple. La première section de ce niveau consiste en premier lieu à sauver sa peau dans un tunnel diaboliquement dangereux et d'atteindre la salle circulaire où vit un énorme serpent de pierre. Là, il faudra appuyer sur **tous les boutons** situés sur la plate-forme en spirale qui monte vers la sortie. Les interrupteurs de couleur servent à débloquer la porte alors que les autres ont pour effet de faire monter le niveau de l'eau et permettre à Sonic de passer d'un étage à l'autre. La deuxième partie se compose d'une salle très sombre dans laquelle il faudra orienter correctement **une série de miroirs** afin d'y réfléchir la lumière du jour. Cette section est vraiment difficile car il est aisé de tomber de la passerelle. Vous en verrez le bout lorsque vous serez obligé d'utiliser l'attaque de lumière pour traverser une rangée d'anneaux incroyablement longue. Ensuite, Sonic devra descendre un toboggan d'eau, se servir de bumpers pour rejoindre un tunnel puis y éviter de se faire écraser par une énorme **boule de pierre** qui roule en sa direction (poussez le stick analogique vers l'avant et tout ira bien). Dans la zone suivante, Sonic pourra appuyer sur les interrupteurs pour que les dalles posées sur les murs forment des sentiers praticables vers le sommet de la pièce (une lumière rose apparaît alors sur chacune d'entre elles). Lorsque vous apercevrez un **bouton rouge**, appuyez dessus pour faire apparaître une rangée d'anneaux qui vous guidera vers la dernière partie du stage. Arrivé là, il suffira de libérer les animaux prisonniers en sautant sur le conteneur. Notez toutefois que vous pouvez admirer d'ici (grâce à la croix directionnelle) une fresque murale représentant **Perfect Chaos**. Brrrrr…

Dans les scènes qui suivent, il suffit juste de faire à chaque fois quelques pas en direction d'un lieu où l'action se déroule. Vous y verrez des événements survenus dans le passé ainsi que **Tikal sous son apparence charnelle**. Une fois sorti de ce mauvais rêve, suivez Dr Eggman jusqu'à la limite de la forêt (au bord la falaise où sont disposées des barrières en bois). Entrez dans le conduit qui mène au vaisseau puis, une fois dans la pièce, allumez les six boutons jaunes de façon à ouvrir la porte qui mène au stage final.

FINAL EGG > image 18

C'est typiquement un stage de fin à la Sonic ! Divisé en deux parties, ce niveau est truffé de robots laser (faciles à détruire avec l'attaque directionnelle) et de robots à rayon tracteur. Après la seconde série de tubes, pensez à passer sur les boosters de gauche ou vous risqueriez de tomber. Ensuite, il faudra sauter d'une plate-forme mobile à l'autre. Soyez prudent, car vous risquez de refaire plusieurs fois cette zone tant elle offre de difficultés. Une fois que vous aurez atteint l'ascenseur en forme de crabe, vous devrez passez de ventilateur en ventilateur, faire une chute vertigineuse et utiliser une dernière fois **l'attaque de lumière** pour rejoindre le conteneur d'animaux *via* une rangée d'anneaux.

Pas question de se reposer ! Dr Eggman ne vous laissera aucun répit. Pour le vaincre, il suffit d'être patient et d'attendre le bon moment pour attaquer le cockpit d'où il commande son engin diabolique. Déplacez-vous d'un bout à l'autre de la passerelle pour éviter les tirs des lasers et **foncez sur le Egg Viper lorsque qu'il se présente face à vous**. C'est assez facile la première fois, mais les suivantes demanderont un bon timing pour sauter sur les petits boutons verts disposés sur la queue du serpent mécanique. Vous vous retrouverez ensuite sur une seconde plate-forme située de l'autre côté de la salle. Ne ratez pas votre coup, car le Dr Eggman s'impatientera et commencera à détruire par petit bout la passerelle sur laquelle vous vous trouvez. Si vous réussissez à lui faire perdre toute sa barre d'énergie, ce traître foncera sur vous pour un dernier assaut ; alors restez aux aguets et ne vous endormez pas sur vos lauriers : **pensez à fuir**… sans tomber dans le vide, évidemment ! **> images 19 et 20**

Je vous laisse ensuite admirer la séquence de fin…

TAILS

STATION SQUARE

L'aventure de Tails commence alors que celui-ci pilote son avion et est obligé d'effectuer un atterrissage forcé causé par une panne de moteur. Lorsque Sonic vient le récupérer, **Tails lui montre l'émeraude** qu'il avait en sa possession. La discussion terminée, dirigez-vous vers la gare et prenez le train en direction des ruines. Notez qu'un **item permettant à Tails de voler plus haut** est d'ores et déjà disponible dans le conduit vertical situé dans les égouts derrière l'ascenseur qui mène à Twinkle Park.

MYSTIC RUIN > image 1

Rendez-vous à la maison de Tails et vous trouverez Dr Eggman sur votre passage. Combattez-le de la même manière que Sonic pour qu'il finisse par vous voler votre émeraude et nourrir Chaos avec. Une fois ces deux horribles personnages partis, attrapez **le cristal vert** situé près de la maison de Tails et filez le poser dans la caverne qui se trouve au pied de la colline. Engagez-vous dans le tourbillon pour que Tails commence son premier stage.

WINDY VALLEY > image 2

Tails ne peut traverser qu'une section de ce niveau au cours de laquelle il doit **récupérer l'émeraude avant Sonic**. Pour toujours savoir où vous en êtes par rapport à l'autre concurrent incarné par le hérisson bleu, une jauge servant de repère apparaît en bas de l'écran. Bonne chance !

STATION SQUARE

Reprenez le train vers Station Square et sortez de la gare par l'escalier qui mène au casino. Envolez-vous pour atteindre le **bouton d'ouverture** des portes du deuxième stage de Tails.

CASINOPOLIS > image 3

Ce niveau ne contient que la section des égouts dans laquelle Tails doit atteindre l'émeraude avant Sonic. Foncez tout droit en évitant les pièges d'un coup d'hélice et ce sera un vrai jeu d'enfant.

STATION SQUARE

En sortant, **le cristal transparent** va apparaître dans l'impasse. Avant de pouvoir l'attraper, Dr Eggman va subtiliser les émeraudes à Tails et Sonic et les assommer. Une fois qu'ils sont sortis de leur coma, emparez-vous du joyau et rendez-vous aux ruines.

MYSTIC RUIN

Le pan de mur qui cachait l'entrée de la caverne située en face de la gare vient de s'effondrer. Allez y déposer le cristal et passez par la porte. **En haut de l'échelle** se trouve le troisième stage de Tails.

ICE CAP > image 4

Sur son snowboard, Tails doit **survivre à l'avalanche**, puis **semer son ami Sonic** pour arriver avant lui à l'émeraude située en bas de la pente enneigée. Pour ce faire, évitez les pièges tendus par le Dr Eggman et pensez à passer par tous les tremplins car ils vous feront gagner de la vitesse.

MYSTIC RUIN > image 5

Une fois l'émeraude en votre possession, rendez-vous au lac et combattez Knucles de la même manière qu'avec Sonic. Après avoir porté **trois coups** à l'échidné rouge, Dr Eggman profitera d'un moment d'inattention pour récupérer le joyau et le donner à Chaos. Vient ensuite la scène dans laquelle vous devrez vous défaire de **Chaos 4** dans le lac. Utilisez la même technique qu'avec le hérisson bleu et pensez surtout à ne pas vous enfoncer trop dans l'eau. Le combat terminé, le Egg Hornet disparaîtra au sein du vaisseau mère que vous allez vous faire un plaisir de poursuivre dans le quatrième stage.

SKY CHASE ACT 1 > images 6 et 7

Tails doit rejoindre son domicile pour faire apparaître la piste d'envol et passer aux commandes du Tornado. Cela fait, contrôlez l'appareil de la même façon que dans le stage Sky Chase Act 1 de Sonic où celui-ci est la parfaite copie (et c'est normal !).

MYSTIC RUIN

Après que le Tornado s'est fait toucher par le **rayon destructeur du Egg Carrier**, nos deux amis sont séparés par le destin. Avant de se réveiller près du lac, Tails rêve qu'il court après Sonic au sein de la forêt

vierge mais sans pouvoir le rattraper (ce qui le rend très triste). En se réveillant, il se rend compte qu'il va devoir se passer de son ami de toujours pour retrouver les émeraudes. Pour aider le petit renard, montez sur le wagonnet près du lac et **rendez-vous dans la forêt**.

Descendez l'échelle puis prenez le sentier de gauche. Vous y trouverez une émeraude que **la grenouille de Big the Cat** se fera une obligation d'avaler ! Suivez-la jusque dans la grotte puis activez l'idole pour faire disparaître le sable et pénétrer dans le second mini-jeu de Tails.

SAND HILL > image 8

Si le but de ce niveau étant de retrouver la grenouille et son précieux chargement, rien ne vous empêche de le traverser en passant par les portes et de récupérer ainsi des points. À chaque fois que vous passez par l'une d'entre elles, **un signe "x" suivi d'un nombre** s'affiche, augmentant au fur et à mesure de vos performances. Toutefois, si mettez plus de 3 secondes entre deux portes, vous recommencerez avec "x 1". Notez enfin que ce niveau propose une difficulté plus élevée que la séquence de snowboarding, puisque le terrain y est bien plus accidenté.

MYSTIC RUIN

Lorsque vous aurez attrapé la grenouille, Tails apercevra **l'esprit de Tikal** et se verra ramené loin dans le passé, sur l'île volante. Montez les escaliers sur votre gauche, puis continuez sur votre droite pour entrer en possession de la **seconde amulette** de Tails qui lui permettra d'exécuter une attaque plus puissante. Dirigez-vous ensuite vers le temple lui-même pour y rencontrer Tikal en personne. Peu après, vous vous retrouverez près des ruines où Big semble encore courir après son animal familier. Récupérez l'émeraude et laissez ces deux-là se débrouiller entre eux.

Tails décide ensuite de se servir de sa dernière acquisition pour améliorer les performances de son nouvel avion. Rejoignez **la maison en haut de colline** et entrez dans le hangar par la porte qui se trouve derrière la machinerie. Tails va alors décoller et se rendre à Red Mountain, où Sonic vient de rater de justesse l'Egg Carrier.

SKY CHASE ACT 2 > images 9 et 10

Rien à dire de plus : vous allez effectuer la même séquence qu'avec Sonic. Si vous détruisez le canon laser vous allez aussi vous retrouver sur le pont du Egg Carrier. Alors que Dr Eggman **change la configuration** de son vaisseau, dirigez-vous vers l'autre côté du pont pour entamer le quatrième stage de Tails.

SKY DECK > image 11

La seule section accessible à Tails dans ce niveau est celle où Sonic et lui sont éjectés d'un canon et doivent **se frayer un chemin d'une tour à l'autre**. Rien de spécial à ajouter si ce n'est qu'il faut arriver au bout de ce stage avant le hérisson bleu.

À la fin du niveau, nos deux amis décident de se séparer. Utilisez l'ascenseur jaune situé en haut des marches pour rejoindre l'extérieur. Là, vous apercevrez Dr Eggman tentant de subtiliser **l'émeraude que l'oiseau d'Amy possède**. Il envoie d'ailleurs E-102 à la rescousse et vous oblige à le combattre. Frappez-le trois fois en évitant qu'il ne vous garde en joue trop longtemps (il finirait par vous atteindre avec ses roquettes) et Amy stoppera ce combat ridicule. Elle finira par vous convaincre de quitter les lieux avant que le vaisseau ne s'écrase.

STATION SQUARE

Après que Tails a délicatement posé Amy sur le plancher des vaches, il aperçoit Dr Eggman qui s'écrase non loin de là, manquant de peu de détruire la ville. Afin que ce vil personnage ne puisse **atteindre sa roquette** et mettre sa menace à exécution, Tails doit le poursuivre dans son cinquième et dernier stage.

SPEED HIGHWAY > image 12

Évitez de prendre les routes et volez vers la gauche en direction des buildings. Passez par **autant d'anneaux que possible**, car ceux-ci vous guident et augmentent votre vitesse de pointe. Il suffit ensuite d'arriver devant l'arme absolue avant Dr Eggman afin qu'il ne puisse s'en servir.

STATION SQUARE > images 13 et 14

Tails se retrouve ensuite devant le casino, là où Dr Eggman a rejoint la foule. Votre ennemi a décidé d'utiliser le Egg Walker pour en finir avec notre renard. Tout en évitant les jets de flammes et les missiles qu'il vous envoie, **frappez les pattes de ce quadrupède** au moment où elles clignotent afin que celui-ci perde l'équilibre. Une fois à terre, vous pouvez frapper le cockpit pour réduire la barre d'énergie du monstre mécanique et recommencer l'opération tout entière.

Lorsque vous en aurez fini avec Dr Eggman, Tails réalisera alors l'étendue de sa force et en tirera **une fierté incommensurable**. C'est un vrai héros !

> suite et fin au prochain numéro

DOCK GAMES®

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

LES ACCESSOIRES

VISUAL MEMORY 199F

VIBRATION PACK

MANETTE DREAMCAST (NON OFFICIELLE)

DREAMCAST 1690F

Console + 1 manette

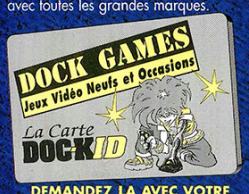
RACE CONTROLLER

ARCADE STICK

La première console 128 bits connectable sur internet

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

DUNKERQUE Center
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

THIONVILLE Center
NOUVELLE ADRESSE
ZI du Linkling III - C/C Leclerc
03.82.34.61.49

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES (mse 2,23F/mn)

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(1)
(2)MSE, 2,23f/mn

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
Ste CLOTILDE de la REUNION	Tél : 02.62.28.83.05

DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

Retrouvez sur votre console Dreamcast l'un des plus célèbres jeux d'arcade dans une parfaite conversion avec plus de 33 combattants. *DC*

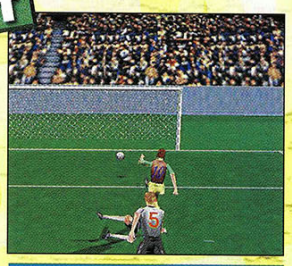
TOP

Du simple coup d'épaule au tacle glissé, à vous de trouver le bon geste pour que votre équipe remporte le match. *DC*

DOCK GAMES
1ÈRE CHAÎNE EN FRANCE
de magasins spécialisés(4)

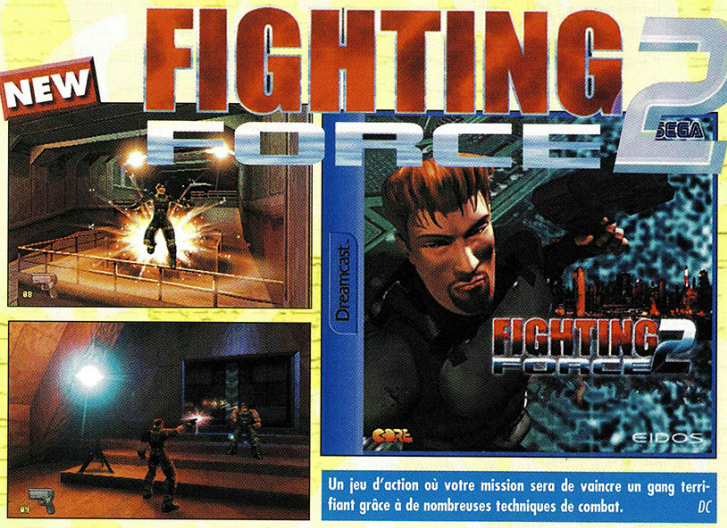
HIT

Prenez des combattants féroces et formés à tous les arts martiaux puis donnez leur des armes blanches : vous obtenez le plus grand jeu de combat jamais réalisé. *DC*



Retour en force de cette fameuse simulation de football, Worldwide Soccer 2000 est encore plus beau et plus réaliste . *DC*

Découvrez ce fameux hit saignant sur Dreamcast et partez pour de nouvelles aventures dans une atmosphère digne de la triologie de Georges A. Romero. *DC*



Un jeu d'action où votre mission sera de vaincre un gang terrifiant grâce à de nombreuses techniques de combat. *DC*

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement.
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles.
Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (4) Jeux vidéo, consoles et accessoires neufs et occasions.

SOUL CALIBUR

Bienvenue dans le grand Colisée de Soul Calibur ! Voici les conseils pour choisir le combattant qui correspond à votre style de jeu, avec ses avantages, ses faiblesses et ses six meilleurs coups. Après cela, il ne tient qu'à vous de tout savoir sur les dix-neuf personnages pour devenir un maître d'armes accompli !

XIANG HUA

Cette adolescente au cœur pur manie une fine épée chinoise. L'élégance de ses coups combinée à sa rapidité en font un personnage agréable à jouer. Très bonne pour débuter.

STYLE DE COMBAT

Comptez sur votre vitesse de frappe et votre grande rapidité de déplacement. Xiang Hua est une spécialiste de la tactique 8 Way Run. La panoplie de ses coups gracieux se déploie mieux lorsqu'elle est en mouvement, ce qui la rend difficile à frapper ou saisir. Dommage pour elle, sa force de frappe n'est pas très élevée : à vous d'exploiter chaque erreur de l'adversaire pour le battre à l'usure.

6 COUPS INDISPENSABLES

X + Y
X , X ← Y , Y , Y
↓ X + B , B
→ Y , Y
↘ B X , X ,
← Y + B

MAXI

Ce pirate aux allures d'Elvis clandestin se bat au nunchaku. Malgré sa grande agilité et la polyvalance de son arme, il est assez difficile à maîtriser correctement. Rassurez-vous, on peut faire de jolies choses en mitraillant aussi…

STYLE DE COMBAT

En un mot : offensif ! Son arme, toujours en mouvement, ne demande qu'à fuser vers l'ennemi. De près, Maxi attaque sans discontinuer, de loin, il avance tout en attaquant : les joueurs agressifs apprécieront. Attention toutefois aux temps morts entre ses coups amples (combinez donc nunchaku et coups de pied pour glisser d'une attaque à l'autre et ainsi frapper sans discontinuer).

6 COUPS INDISPENSABLES

↖ X + B
X , X , Y
Y + B , Y , Y , Y
Y , Y , B , B
↓ , ↖ , → B
Y , B , X

MITSURUGI

Le samouraï au look négligé se bat au sabre japonais. Des coups francs, directs et bien calibrés, peu de fauchages et un certain nombre de mouvements pour épater la galerie témoignent de son sens de l'honneur.

STYLE DE COMBAT

Mitsurugi est un personnage à l'aise dans tous les domaines. Très bon à courte portée comme à mi-distance, il ne craint que les personnages dotés d'une plus grande allonge. Ses coups sont en général directs mais possèdent des variantes propres à tromper l'ennemi. Mieux vaut maintenir l'adversaire juste à portée de la pointe de votre épée, mais vous avez de quoi vous défendre au contact.

6 COUPS INDISPENSABLES

→ → Y , Y
→ X + Y , X , X , X
↓ B , Y
X + B →
→ → X + Y
← X + Y , X + Y

KILIK

Le beau gosse au long bâton possède une excellente portée et un grand rayon d'action. Ses coups tournoyants efficaces le rendent encore plus agréable à jouer.

STYLE DE COMBAT

Ne laissez pas l'adversaire vous approcher : servez-vous de l'allonge du bâton pour interrompre les attaques de l'ennemi sans risque. Vous disposez aussi d'attaques bâton/pied très au point pour réduire l'écart qui vous sépare de l'adversaire. Attention ! Lors de vos attaques verticales, vous êtes très vulnérable au 8 Way Run : un personnage agile peut vous mettre en pièces (pensez aux coups tournoyants).

6 COUPS INDISPENSABLES

- ↖ X + Y (à effectuer rapproché)
- ← Y
- → X + Y
- → → B , B , Y
- → X + B
- ← X + Y

NOTATION DES COUPS

Rappel :

Y = coup vertical
X = coup horizontal
B = coup de pied
A = garde

Combinaisons :

- X + Y = presser les deux boutons en même temps.
- X , Y = presser les boutons l'un après l'autre.
- X Y = "glisser" sur le premier bouton avant de presser le second.
- (X) = garder le bouton enfoncé longtemps.

8 Way Run : système d'esquive qui permet de tourner autour de l'ennemi, introduisant de nouvelles tactiques de combat.

OBTENIR LES NOUVEAUX PERSONNAGES

Hwang	finissez le jeu une première fois.
Yoshimitsu	finissez à nouveau le jeu avec un personnage différent.
Lizard Man	idem.
Sigfried	finissez le jeu avec deux autres personnages différents.
Rock	idem.
Mina	idem.
Cervantes	apparaît lorsque vous avez fini le jeu avec les 10 personnages initiaux.
Edge Master	apparaît lorsque vous avez fini le jeu avec tous les personnages (17).
Inferno	quand vous avez tous les personnages, finissez une dernière fois le jeu avec Xiang Hua vêtue de son troisième costume (vous l'obtiendrez dans le mode Mission Battle).

SOPHITIA

Cette jeune fille aux cheveux d'or et au visage angélique se bat avec un glaive et une rondace, petit bouclier qui sert à dévier les coups. Élegante et rapide, elle préfère les tactiques d'évasion.

STYLE DE COMBAT

Tout comme Xiang Hua, elle se déplace rapidement et frappe comme l'éclair. Sophitia est une spécialiste du contournement, mais elle a aussi un grand éventail de coups et enchaînements qui trompent la garde adverse. Lors de ses coups "piqués", elle est elle-même très vulnérable au 8 Way Run. Pensez aux frappes circulaires, et misez sur ses frappes à hauteur variable pour faire la différence.

6 COUPS INDISPENSABLES

- ← X , X , X
- → → Y + B , X , Y
- B Y
- Y X , Y , Y ,
- ↗ B , X , Y
- → → X + A (à effectuer au contact)

NIGHTMARE

Sous cette sombre armure se cache le chevalier Siegfried possédé par l'épée maudite Soul Blade. Nightmare est un perso qui excelle dans la force de frappe et la portée.

STYLE DE COMBAT

Contrairement aux apparences, Nightmare possède quantité d'enchaînements courts mais rapides, et il peut combler les temps morts de ses coups en modifiant ses attaques en cours. Vous pouvez maintenir vos adversaires à distance sans grand problème mais le mieux est de tenter le Ring Out, car vous avez de nombreux coups faits exprès pour cela. Attention toutefois au 8 Way Run qui vous mènera la vie dure.

6 COUPS INDISPENSABLES

- X , ↓ X , X
- ← ← Y , Y
- ↖ B , B , Y
- ↖ Y (à effectuer rapproché)
- → → X + Y
- ↓ , ↘ , → B , B , B , B , B

TAKI

Cette femme ninja très sexy est armée d'une dague japonaise qu'elle utilise en permanence et d'une seconde dague d'appoint. Elle n'a pas une grande portée, mais ses atouts sont vitesse et éventail d'attaques.

STYLE DE COMBAT

Taki a un réel problème d'allonge, inutile de comparer ses dagues à la hache d'Astaroth. Ses nombreux déplacements spéciaux, demi-lunes et autres tombent à pic pour approcher jusqu'au contact. Et au corps à corps, c'est un vrai démon qui alterne coups hauts et bas, lames et pieds à grande vitesse. On peut la jouer tout offensif et réussir si l'on met de côté les coups où elle se met en danger à la manière d'un kamikaze.

6 COUPS INDISPENSABLES

X , Y , B
→ → Y
→ → X , Y , Y , Y
Y + B , Y , Y , Y
↘ B , B , B
→ → Y + A (à effectuer au contact)

IVY

Le top model au regard torve est équipé d'une arme ambivalente, puisque cette épée se transforme en fouet d'un coup de poignet. Elle est très dure à manier et devrait rebuter les débutants malgré sa classe.

STYLE DE COMBAT

Ivy possède presque deux armes distinctes. Vous pouvez combattre "loyalement" avec l'épée, mais Ivy dispose de peu de combos. Le fouet métallique, lui, permet les coups les plus trompeurs. Vous aurez ainsi le loisir de capturer l'ennemi et de le faire valser sur le ring. Dans tous les cas, vos déplacements sont la clef du succès: ne vous laissez pas déborder et utilisez les possibilités du fouet en 8 Way Run.

6 COUPS INDISPENSABLES

↖ X + B , X
↓ ou ↖ ou ↙ Y + B
← Y X ,
↖ X + Y , X
→ Y + B
→ → X + Y , ←

ASTAROTH

Le démon "bodybuildé" manie une lourde et imposante hache. Comme son apparence le laisse supposer, il est un peu balourd mais dispose d'une force colossale pour compenser. Pour les joueurs expérimentés !

STYLE DE COMBAT

Très vulnérable après chacun de ses coups (encore plus lorsque sa hache reste plantée dans le sol), il est aussi facilement vaincu par une bonne utilisation du 8 Way Run. Il faut placer peu de coups pour vaincre, alors assurez-vous que vous utilisez ceux qui correspondent aux gestes de votre adversaire. Astaroth n'a pas de combos mais fait très mal en une fois, que ce soit avec sa hache ou avec ses beignes au contact.

6 COUPS INDISPENSABLES

← ← Y
Y , X
Y + A puis → ou ← (à effectuer au contact)
↓ , ↘ , → Y + B
→ → B
↓ , ↙ , ← X , X , X , X , X

VOLDO

Ce grand gaillard dégingandé, vêtu de lanières de cuir, se bat avec des katars effilés. Son style est aussi étrange que ses coups. Il est vite agaçant entre les mains de joueurs expérimentés (et un peu décalés).

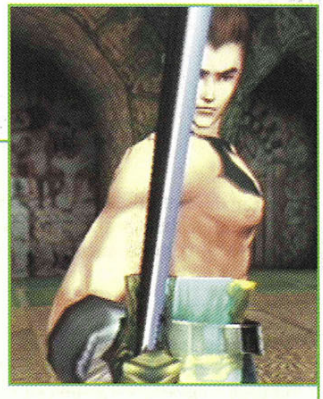
STYLE DE COMBAT

Voldo est adepte de mouvements qui déroutent : il peut vous tourner le dos ou se prosterner à vos pieds en prélude à une suite de coups meurtriers. Ce ne sont pas sa vivacité et son allonge qui impressionneront le plus vos adversaires, mais plutôt vos mouvements bizarres et vos frappes soudaines qui empêchent les tactiques 8 Way Run. Ils n'oseront plus vous attaquer, surtout quand vous aurez l'air sans défense !

6 COUPS INDISPENSABLES

↓ X , X , X , B
↓ , ↘ , → Y , Y , Y
↗ Y , B
→ → Y
B + A (à effectuer au contact)
↓ , ↘ , → X + A (à effectuer au contact)

HWANG



Cet escrimeur coréen manie le sabre traditionnel, une sorte de yutacan. Il est très agile et sa grande souplesse permet des coups de pied et de sabre spectaculaires. Il est facile à jouer.

STYLE DE COMBAT

La base de ses coups évoque immédiatement Xiang Hua, mais, outre un meilleur jeu de jambes, il est aussi plus puissant, donc mieux équilibré. Sa petite faiblesse réside au corps à corps, où il a un peu de mal à faire face aux déluges de coups rapides. Par contre, si vous utilisez les bons coups pour maintenir votre adversaire à mi-distance et l'empêcher de vous déborder, il est à votre merci.

6 COUPS INDISPENSABLES

↖ X , X , Y
→ → B , B , B
→ → Y , Y
X B ,
B (en se relevant)
← ← B , B

YOSHIMITSU

Le ninja mécanique se sert de son katana et parfois de la bannière qu'il porte dans le dos pour terrasser ses ennemis. Il est très amusant avec sa panoplie de coups insolites, qui ne sont cependant pas tous efficaces.

STYLE DE COMBAT

Yoshimitsu est très doué au contact, où il peut asséner des coups puissants qui font la différence. Lorsque l'ennemi est loin, vous disposez de mouvements offensifs pour réduire la distance, un peu à la manière de Taki. Les nombreux coups circulaires empêchent en général qu'on vous surprenne en utilisant le 8 Way Run. Enfin, Yoshi a la rarissime capacité de récupérer des points de vie en méditant accroupi.

6 COUPS INDISPENSABLES

↖ X , X , X , X , X
↓ , ↘ , → Y
← ← Y X
→ → Y + B , X + Y , B
← B , Y
Y + B ↓

LIZARDMAN

Comme son nom l'indique, cet homme lézard est un combattant reptilien. Il ne se sert pas de sa queue détachable, mais d'un glaive, d'un bouclier et de ses pattes griffues. Il est rapide comme l'éclair.

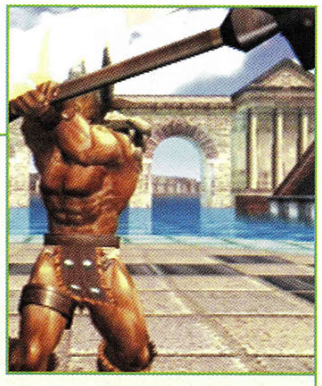
STYLE DE COMBAT

Comme vous le constaterez rapidement, la base des coups de Lizardman est identique à celle de Sophitia. Mais vu la rapidité supérieure du lézard, vous pourrez jouer la tactique du 8 Way Run à fond. En plus des frappes rapides, des circulaires de Sophitia, Lizardman possède projections et coups de pied acrobatiques qui lui sont propres (ceux-là vous serviront à pousser vos adversaires hors du ring).

6 COUPS INDISPENSABLES

➡ ➡ Y + B , X , Y
⬇ , ↘ , ➡ X , X
↗ Y + B
⬇ , ↘ , ➡ B , B , B
➡ ➡ B
⬇ , ↙ , ⬅ Y + B

ROCK



Ce "macho man" tout en muscles et au couvre-chef primitif manie une grande hache à la manière d'Astaroth. Puissant mais pas très mobile, il compte sur sa force de frappe et sur sa capacité à jeter hors du ring.

STYLE DE COMBAT

Évidemment, les coups de Rock sont en très grande partie empruntés à Astaroth. Il est toutefois plus spécialisé dans les projections et les Ring Out. Il possède quelques coups personnels qui permettent de se débrouiller au contact contre les furies du genre de Taki. Notez enfin que, tout comme Astaroth, il a la possibilité de saisir un adversaire accroupi ou étendu à terre devant lui, mais infligera plus de dégâts.

6 COUPS INDISPENSABLES

X + Y
➡ B
➡ ➡ X , Y
↘ B , X
⬇ X + A (à effectuer pour attraper les pieds d'un ennemi allongé)
⬇ , ↙ , ⬅ Y + A , ⬇ X + Y (à effectuer au contact)

MINA

Cette frêle fille à papa coréenne manie une lance traditionnelle. Outre une bonne allonge et une grande mobilité, elle peut compter sur ses coups de pieds proches du tae kwon do.

STYLE DE COMBAT

Cette fois, malgré les apparences et quelques coups en commun, la tactique de combat de Mina est éloignée de celle de Kilik. Elle est un peu moins puissante mais beaucoup plus vive, se sert du bâton comme d'une perche ou d'un point d'appui pour placer ses coups de pieds. Elle possède également quantité de coups tournoyants pour assurer ses arrières au contact.

6 COUPS INDISPENSABLES

↖ Y + B
↙ B , B
➡ ➡ B , B , B
➡ X + B
X + Y , X + Y
↙ X + Y (à effectuer rapproché)

CERVANTES

Capitaine d'un bateau pirate et ancien propriétaire de l'épée de Nightmare, il se bat en utilisant deux épées en même temps. Il est facile à jouer et possède des attaques surpuissantes.

STYLE DE COMBAT

La portée de ses coups et ses nombreuses feintes en font un perso clairement tourné vers l'attaque. Il sait aussi contrer efficacement les assauts adverses, et possède de quoi arrêter les tactiques 8 Way Run. Il peut donc être joué en contre-attaque aussi efficacement. Son problème réside dans le manque de variété de ses coups, qui finissent par devenir prévisibles.

6 COUPS INDISPENSABLES

↓ , ↘ , ← Y
X + Y , Y
→ Y + B
Y , Y , ↓ X
↓ , ↘ , ← B
← ← X + Y

SIEGFRIED

Il s'agit en fait du combattant nommé Nightmare qui, débarrassé de la malédiction de Soul Blade, vient rejoindre les rangs des beaux gosses du jeu. Il est rapide, possède une grande allonge et une pêche surprenante.

STYLE DE COMBAT

À peu de choses près, il est identique à celui de Nightmare, puisqu'il s'agit du même personnage. Siegfried semble toutefois moins "emporté" par son élan lors des coups les plus violents: il a accès à une petite panoplie de nouveaux coups difficiles à parer correctement qui vient s'ajouter à son talent pour provoquer les Ring Out. Il est également moins vulnérable au 8 Way Run.

6 COUPS INDISPENSABLES

X + Y , X
Y , Y , Y
Y , Y , B
→ → Y + B
X + B , X , X , Y
X + B , X , ↓ X + B , X

EDGE MASTER ET INFERNO

Le vieux maître d'armes possède une connaissance complète de tout l'arsenal des autres combattants. De même, Inferno peut invoquer l'armement de son choix pour se battre.

STYLE DE COMBAT

Eh bien ! cela dépend totalement des armes que vous aurez en main : à chaque round, votre personnage s'équipe d'une nouvelle arme. Lisez les conseils du personnage correspondant ! Ces deux combattants sont en fait destinés aux pros du jeu qui veulent démontrer qu'ils maîtrisent l'ensemble des personnages. Inferno possède en plus quelques coups secrets qu'on vous livre ici.

COUPS SPÉCIAUX D'INFERNO

Y , ↑
B , ↑
B , ↑ A
B , ↑ Y
B , ↓ Y , A

Codes

par Christophe Molignier

Fallait bien que ça arrive un jour. La rubrique "Tricher c'est cool super sympa" entre dans nos colonnes ! Une occasion pour tous les joueurs malhonnêtes de s'exprimer à fond. Tricher, ruser, contourner les règles deviendront vite notre priorité. N'ayons pas peur de le crier haut et fort : nous aimons tricher. Simplement pour épater nos copains, notre future copine, et même notre maman adorée.

LE SYSTÈME

Oui, c'est vrai : il n'existe pas de bouton Reset sur la console. Et alors ? Si je vous disais qu'il existe une manière de rebooter n'importe quel jeu sans redémarrer la console ? Appuyez simultanément sur les boutons A , B , X , Y et **START**. Zou ! Vous vous retrouvez sur le menu Système de la console. C'est pas beau, ça ?

READY 2 RUMBLE BOXING

LE MODE BRONZE

Commencez par sélectionner le mode Championnat au menu principal. Par la suite, faites Nouveau jeu. À l'aide du paddle, entrez le code **rumble power**, en respectant l'espace entre les deux mots. Vous débloquerez les boxeurs ayant la "Classe Bronze". De plus, vous activerez le boxeur Kemo Claw pour le mode Arcade.

LE MODE ARGENT

Faites exactement la même manipulation que précédemment. Cette fois, entrez le code **rumble bumble** : vous débloquerez ainsi d'autres boxeurs. Si vous sélectionnez le mode Arcade, vous pourrez jouer avec Bruce Blade.

LE MODE OR

Rebelote, cette fois en tapant **mosma!** Vous débloquez les boxeurs ayant la "Classe Or" ainsi que Nat Daddy pour le mode Arcade.

LES MEILLEURS

Pour disposer des meilleurs boxeurs dans le jeu, retournez au mode Championnat. Choisissez Nouveau jeu et entrez **pod 5!** Tous les personnages seront de véritables monstres... Impossible de les battre. Par ailleurs, vous débloquerez Damien Black pour le mode Arcade.

COSTUMES DIFFÉRENTS

Pour changer les costumes des différents boxeurs, sélectionnez-en un et appuyez simultanément sur les boutons X et Y .

IMAGES CACHÉES

Si parmi vous, il y a des joueurs qui disposent d'un PC chez eux, voici une bonne nouvelle. Placez votre GD-Rom dans le lecteur CD de votre PC (ou Mac). Non non, n'ayez pas peur. Vous aurez accès à une dizaine de superbes photos du jeu.

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

Je crois que je vais faire encore des heureux. Voici une série de sept codes qui devrait vous permettre de finir le jeu assez facilement... Enfin j'espère. Pressez les touches suivantes :

VIES SUPPLÉMENTAIRES

A , B , X , Y , L , R , ↑ , ↓ , ← , →

Notez que les vies sont limitées à 99.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

A , B , ← , A , B , → , B , A , ↓ , R

CHOIX DU NIVEAU

↑ , ↓ , ↑ , ↓ , ↑ , ↓ , ← , → , → , Y

PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Y , Y , X , X , L , R , ↓ , ↓ , ↑ , ↑

PLUS DE GRENADES

↓ , ↓ , ↓ , ↓ , ↓ , ↑ , ↑ , ↑ , ↑ , R

VICTOIRE IMMÉDIATE

L , R , L , R , ← , → , ← , → , Y , X

Un message vous demandera ironiquement : "Is it too hard?" Genre, ça signifie que vous êtes nul... En tout cas, vous aurez le loisir de visionner la scène finale.

BOUCLIERS

↑ , ↓ , ← , → , X , ↑ , ↓ , ← , → , Y

Un message apparaît : "hehehehehe".

DYNAMITE COP

TRANQUILIZER GUN

Voilà un truc tout simple. Le jeu Tranquilizer Gun est disponible dès que vous achevez une mission dans le Pirate des Caraïbes. Voilà.

LES CRÉDITS

Vous obtenez 3 crédits si vous achevez la mission 1, 6 crédits pour la mission 2 et enfin 9 crédits pour la 3. Vous obtenez un niveau bonus si vous réussissez toutes les missions.

TRICKSTYLE

Allez dans le mode Options, puis dans le sous-menu Cheat. Entrez le mot **citybeacons**. Ce code vous permettra d'activer toutes les courses du jeu.

TOY COMMANDER

Voici des tonnes de milliards (j'exagère un peu quand même) de codes pour ce jeu. Commencez par appuyer sur le bouton START. Le jeu se met alors en pause. Par la suite, maintenez le bouton L enfoncé (la gachette de gauche) puis pressez respectivement les boutons suivants. Un bruit vous préviendra que le code est activé.

TOUTES LES CARTES DU JEU

A , Y , X , B , Y , X

ARME LOURDE À DISPOSITION

X , A , Y , B , A , X

99 MUNITIONS POUR ARME LOURDE

A , B , X , Y , B , A

CHANGE DE MITRAILLEUSE

B , A , Y , X , A , B

RÉPARE LE JOUET

A , X , B , Y , A , Y

SEGA RALLY 2

VITESSE D'AFFICHAGE

Certains d'entre vous trouvent le jeu Sega Rally 2 trop lent. Voici un code qui risque de vous plaire. À l'écran principal, faites la manipulation suivante :

↑ , A , ↓ , ↓ , ← , → , B , B , ↓

Si le code est bien entré, vous entendrez un son. La cadence d'affichage passe alors à 60 images par seconde. Le code ↑ , A , ↓ , ↓ , ← , → , B , B provoque le même effet.

SONIC ADVENTURE

À l'instar de Ready 2 Rumble, vous pouvez insérer votre GD-Rom dans un lecteur de CD PC ou Mac. Vous aurez accès à des images inédites du jeu.

VIRTUA FIGHTER 3 TB

Pour avoir Dural dans l'écran de sélection des combats, appuyez dans l'ordre sur ↓ , ↑ , → , ← (croix multidirectionnelle), puis enfin sur START lorsque vous vous trouvez dans le menu principal.

HYDRO THUNDER

TOUS LES CIRCUITS

Je vous préviens, ce conseil est d'une simplicité déconcertante. Commencez par trouver un copain. Le genre de type qui ne soit pas mauvais joueur. Installez-le dans votre fauteuil et donnez-lui une manette. À la limite, offrez-lui un jus d'orange. Ensuite, lancez le jeu et sélectionnez le mode Deux joueurs. Entamez les trois courses "Easy". Le principe est simple : vous devez remporter les trois courses. Ainsi, non seulement vous aurez débloqué les autres circuits "Médium", mais en plus vous aurez énervé votre copain (qui, évidemment, ne l'est plus). Vous aurez aussi droit aux nouveaux bateaux.

LA BELLE PHOTO

Pendant une partie, appuyez sur le bouton START. Le jeu se met en pause. Appuyez simultanément sur les boutons X et Y. Vous aurez tout le loisir d'apprécier la jolie vue. Bref, ça ne sert pas à grand-chose.

TURBO

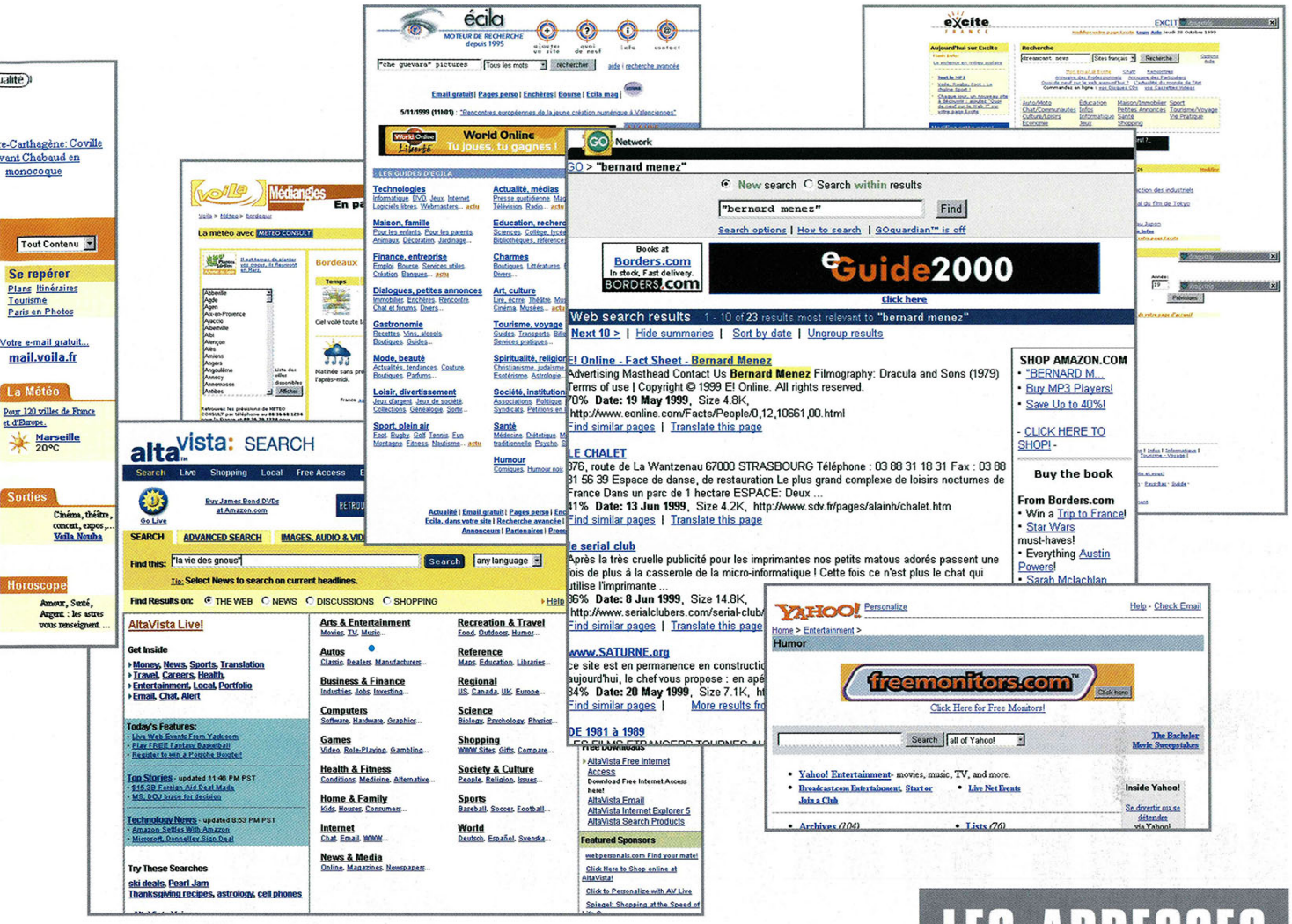
Si vous voulez vous faire un bon petit départ à fond la caisse, suivez bien mes instructions. Sélectionnez une course. Pendant que la console est en train de charger le jeu, maintenez le flanc gauche appuyé (**bouton** L). Lorsque sur l'écran, le compte à rebours marque 3, relâchez le bouton gauche et appuyez sur le flanc droit (**bouton** R). Lorsqu'il affiche 2, relâchez le droit et appuyez sur le flanc gauche (L). Enfin, au chiffre 1, faites l'inverse (R). Ainsi, lorsque la course débute, le flanc droit est appuyé. Votre bateau décolle au départ. Z'avez compris ou faut que j'recommence ?

par Guillaume de Casaban

CHERCHER SUR INTERNET

Ça y est, vous avez accès à Internet ! Reste à explorer un peu le réseau et pour ça, à moins de copier les adresses que vous trouvez un peu partout dans la pub ou dans vos magazines favoris, il va falloir chercher. C'est peut-être la chose la plus importante à maîtriser pour un novice. Voilà donc les trucs qui font la différence.

Tout le monde vous le répète à longueur de journée : "Internet, c'est dément, on trouve tout ce qu'on veut." Sauf que vous, vous ne trouvez rien... On vous a bien dit autour de vous d'utiliser les moteurs de recherche, mais vos premières tentatives ont donné des résultats inexploitables : trop de pages, hors-sujets fréquents, etc. Vous en êtes réduits à naviguer un peu au pif. Pourtant, les utilisateurs expérimentés vous le diront : c'est la maîtrise de ces fameux "moteurs de recherche" qui fera de vous le roi de la pêche aux infos. Sans ça, vous serez condamné à être tributaire des autres pour trouver quoi que ce soit. Essayons, pour commencer, d'avoir une idée de ce qu'est un moteur de recherche.



UN MOTEUR DE RECHERCHE, C'EST QUOI ?

Sans rentrer dans des détails trop techniques, un moteur de recherche, c'est un ensemble de logiciels qui surfent le Net jours et nuits pour classer les pages qu'ils rencontrent. Ils ouvrent une page, analysent le contenu, archivent les données ainsi recueillies dans une énorme base accessible au travers d'un site spécialisé puis suivent les liens vers d'autres pages et ainsi de suite. Le site spécialisé permettant l'accès à cette base de données est ce qu'on appelle communément un "moteur de recherche". Vous tapez les mots clefs correspondant à votre recherche dans la case prévue à cet effet sur le site et il fouille pour vous ses archives pour voir s'il a des infos pertinentes à vous proposer. Si c'est le cas, il vous affichera une liste de sites qui contiennent les mots que vous avez entrés et vous n'aurez plus qu'à choisir votre destination.

On trouve des moteurs de toutes les tailles : du plus petit qui ne fouille qu'un seul (gros) site, aux géants de la recherche (Yahoo!, Altavista, etc.) en passant par les moteurs dédiés à une thématique précise (cinéma, médical, musique, librairie, etc.). Les gros moteurs proposent également un type d'exploration de leurs ressources par clics successifs, comme sur n'importe quel site. De page en page vous pouvez suivre un cheminement assez précis en fonction des catégories proposées. Par exemple : "Acteurs", "Français", "Faux comiques", "Bernard Menez". Bien que rien ne vaille une recherche classique, cette méthode n'est pas à négliger par les débutants et ceux qui ne savent pas trop ce qu'ils cherchent.

LEÇON N° 1 : CHOISIR SES MOTS CLÉS

Comme vous venez de le voir, le moteur compare vos mots clefs à sa base de données et vous affiche les résultats qui lui semblent correspondre à votre recherche. Une première étape consiste donc à choisir avec soin ces mots clefs de façon à avoir le résultat le plus précis possible. Une simple recherche sur **Sega,** par exemple, vous donnerait à la fois les sites officiels, les sites qui parlent de jeux tournant sur l'une des consoles de Sega, les sites de solutions de jeux d'aventure sur Saturn, les sites de news qui parlent du lancement de la console en Australie, etc. Bref, toutes les pages où le mot Sega apparaît. Si vous cherchiez la liste des coups spéciaux de Soul Calibur, la quasi-totalité de ces sites ne vous seraient d'aucune utilité,

LES ADRESSES INDISPENSABLES

La plupart de ces sites permettent également de rechercher des images dans leur banques de données par simple description. Ça ne marche pas toujours super bien mais c'est parfois bien pratique... Certains moteurs sont ici en double (version française et anglaise) mais plus qu'une affaire de langue de l'interface, leurs bases de données sont souvent différentes.

Les moteurs de recherche en français :
http://www.yahoo.fr/
http://www.voila.fr/
http://www.ecila.fr/
http://www.excite.fr/
http://www.lycos.fr/
http://www.nomade.fr/

Les moteurs de recherche en anglais :
http://www.altavista.com/
http://www.yahoo.com/
http://www.metacrawler.com/
http://www.savvysearch.com/
http://www.excite.com/
http://www.lycos.com/
http://www.infoseek.com/
http://www.knowledgehound.com/

même si l'info que vous cherchez se trouve probablement parmi les milliers de pages proposées. D'où l'importance d'un choix soigneux des mots clés. En règle générale, essayez de sélectionner trois ou quatre mots qui décrivent le mieux votre recherche. Ici, une recherche utilisant **Sega Soul Calibur coups** serait déjà plus pertinente. Le nombre de sites proposés diminuerait de façon significative, même si vous trouverez encore des tas de communiqués de presse, de tests qui font forcément allusion à la variété de coups que propose le jeu, etc. C'est déjà mieux, puisque tout ce qui concernait la Saturn a dû disparaître, mais c'est encore un peu vague. Essayez de préciser encore votre recherche en ajoutant des mots clefs. **Sega Soul Calibur coups spéciaux liste** améliore encore la qualité des résultats.

Vous remarquerez que notre sélection de mots ne contient aucun article du type "le, la, les" puisqu'on les retrouve sur toutes les pages. Ils sont d'ailleurs en général ignorés lors d'une recherche: donc pas la peine de construire des phrases complexes pour le moment. Contentez-vous des mots qui décrivent le mieux ce que vous cherchez. Il reste encore des sites hors sujets? C'est normal. Premièrement parce que c'est inévitable – il faudra vous y faire, un moteur ne peut pas tout faire pour vous – mais aussi parce que le seul choix de mots clés adéquats n'est pas toujours suffisant. Familiarisez-vous déjà avec ce premier aspect des recherches sur Internet avec votre moteur favori et passez à la leçon suivante. Bon, si vous cherchez cette liste de façon urgente pour piler un de vos potes, reportez-vous à notre aide de jeu en fin de magazine, vous gagnerez du temps. :-)

MOTEUR OU PORTAIL ?

Les plus grosses fortunes sur Internet se sont faites autour des moteurs de recherche pour une raison simple : ce sont les sites les plus fréquentés, donc qui génèrent le plus d'argent grâce à la pub. Puisqu'ils constituent un passage obligé pour trouver les infos, leurs propriétaires ont peu à peu transformé les plus gros moteurs en "portails". En gros : un maximum d'infos et de services en plus des fonctionnalités de base du moteur. C'est pourquoi vous y trouverez presque systématiquement un service d'e-mails consultable sur le web, la météo de votre région, les dernières infos du monde, votre horoscope, les programmes télé, etc. Avant de lancer une recherche, vérifiez que le service n'a pas de base proposée par le moteur que vous utilisez. Vous gagnerez du temps et vous économiserez sur la connexion.

LEÇON N° 2 : LES TECHNIQUES AVANCÉES

Maintenant que vous maîtrisez les bases de la recherche, passons aux choses sérieuses. Pour commencer, dans notre recherche précédente, vous avez probablement remarqué que votre moteur vous a proposé, en plus de sites consacrés au jeu vidéo, une poignée de sites assez mystiques. Pourquoi ? En anglais "Soul", ça veut dire "âme". Afin d'éviter de se retrouver dans ce genre de situation, utilisez des guillemets pour indiquer au moteur que certains mots doivent être liés. Dans notre exemple, une recherche avec **Sega "Soul Calibur" "coups spéciaux" liste** devrait se montrer beaucoup plus précise: seuls les sites qui parlent de Soul Calibur et de Sega et dont la page contient l'expression coups spéciaux et le mot liste apparaîtront à l'écran. Admettez qu'il est peu probable d'avoir parmi vos résultats un site sur la pêche aux dauphins. Cette technique marche particulièrement bien avec des noms composés ou des noms propres. Remarquez au passage qu'on peut parfaitement mixer les types de mots clés dans une même recherche: avec et sans guillemets.

La plupart des moteurs proposent, de plus, des fonctions avancées. Elles vous permettent de définir le type de recherche effectué sur la base de données. Par défaut, le moteur cherche les pages contenant un maximum de mots parmi ceux que

vous lui avez fournis. Résultat, une simple recherche, même avec des tas de mots clés, peut parfaitement encore vous donner des résultats exotiques, voire *a priori* incohérents. Supposons maintenant que vous cherchiez le groupe ayant écrit les paroles suivantes : tomber la chemise. Allez dans les options avancées de votre moteur favori, choisissez d'effectuer votre recherche sur la phrase complète (options parfois intitulée "expression telle quelle" par exemple sur Yahoo!) et lancez la recherche. Le nombre de pages qui causent de Zebda apparaissant dans la liste des résultats devrait vous mettre sur la piste. Remarquez que vous auriez parfaitement pu avoir les mêmes résultats sans faire appel aux fonctions avancées de votre moteur en cherchant (avec les guillemets) : **"tomber la chemise"**. Les problèmes ont parfois plusieurs solutions sur Internet. À vous de voir ce qui vous convient le mieux. Vous remarquerez qu'en plus de l'option "phrase complète", les moteurs proposent d'autres possibilités pour définir votre type de recherche.

Les options avancées permettent aussi d'exclure des mots. Par exemple vous cherchez qui a pu écrire ça en dehors de Zebda. Répétez la recherche précédente avec les fonctions avancées et entrez Zebda dans les mots à exclure. "Voilà", l'un des meilleurs moteurs francophone vous propose cette option. Pour obtenir le même résultat si votre moteur favori ne supporte pas cette option dans ses fonctions avancées, il va falloir faire appel aux "opérateurs booléens".

LEÇON N° 3 : LES OPÉRATEURS BOOLÉENS

Voilà une expression bien barbare qui devrait rappeler de sales souvenirs à ceux qui n'écoutaient que vaguement ce que disait le prof de math. Pas de panique, il s'agit de quelque chose de très simple. En fait, c'est purement une affaire de logique. Les opérateurs booléens principaux sont AND, OR, NOT (ET, OU, NON en français même si nous vous recommandons d'utiliser leurs équivalents anglais, car ils sont plus largement supportés). Ils servent à indiquer de façon aussi exacte que possible ce que vous cherchez. En reprenant l'exemple précédent, nous cherchons des pages contenant l'expression "Tomber la chemise" et qui ne contiennent pas le mot "Zebda". On utilise alors l'opérateur NOT qui sert à exclure un mot. Notre recherche sera donc : **"Tomber la chemise" NOT zebda**. Notez qu'en général on entre les opérateurs logiques en majuscule. Avec un peu de sens logique, on peut parfaitement ajouter des parenthèses pour donner des indications supplémentaires. Nouvel exemple : vous cherchez les tests ou les previews de Virtua Fighter 3tb. **(test OR preview) AND "virtua fighter 3tb"** vous paraît compliqué ? Pas tant que ça. Examinons cette recherche : le moteur va chercher les pages qui contiennent l'expression "Virtua Fighter 3tb" dans lesquelles se trouve soit l'expression "test", soit l'expression "preview". Remarquez encore qu'on peut parfaitement mixer les parenthèses, les guillemets et les opérateurs booléens dans une seule expression. Ce type de recherche est particulièrement puissant et permet de filtrer un grand nombre de pages complètement hors sujet. Si vous n'avez pas l'esprit très logique, oubliez tout ça et contentez-vous des leçons n° 1 et n° 2, ça devrait déjà bien vous aider. Au pire, relisez cette partie de l'article une fois que vous aurez un peu bricolé avec nos conseils, et tout cela vous semblera bien plus clair. Si vous pensez vous en tirer, utilisez le moteur anglais Hotbot (voir encadré) avec l'option "Boolean Phrase" qui est le champion de cette fonction.

À VOUS DE CHERCHER

Voilà, vous avez tous les trucs les plus efficaces pour mener à bien vos premières recherches. Après, c'est une affaire d'expérience. Reste à trouver quoi chercher, mais là, c'est votre affaire, plus la nôtre. Rendez-vous dans deux mois pour la suite de notre exploration d'Internet pour débutants.

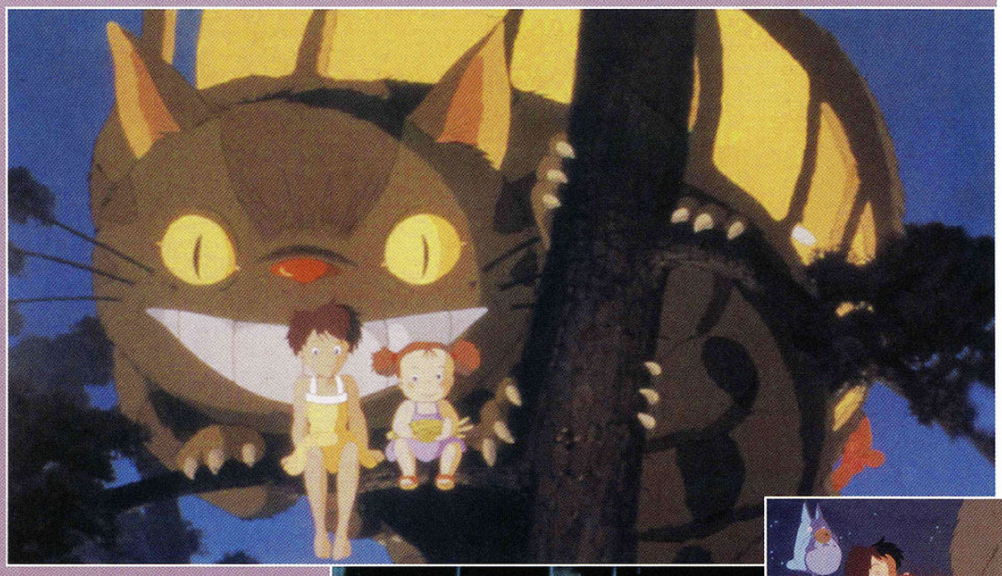
par Caroline Toussaint

Princesse Mononoke ★★★★★½

Mon voisin Totoro ★★★★★★

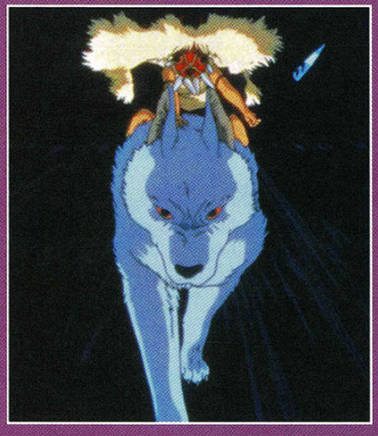
UN NOËL TRÈS ANIMÉ

Depuis notre enfance, Noël est synonyme de dessin animé. Si Disney a longtemps conservé le monopole de cette période festive, ce n'est plus le cas aujourd'hui. En marge de l'excellent Tarzan, d'autres films créés dans d'autres studios émergent doucement, offrant de fort belles images pour faire rêver petits et grands.



MIYAZAKI SUPERSTAR

Hayao Miyazaki, vous connaissez ? Les Occidentaux avides de raccourcis l'ont surnommé le Disney japonais. Entendez par là qu'il s'agit d'un génie visionnaire dont les films vous marqueront à vie. Si, jusqu'à maintenant, seul Porco Rosso avait seul connu les honneurs d'une distribution française, deux films du maître vont bientôt être accessibles au public français.



PRINCESSE MONONOKE

Sortie le 12 janvier 2000

Réalisé en 1997, "Princesse Mononoke" se révèle nettement plus guerrier que "Totoro" (*cf.* article ci-contre) et, de fait, s'adresse à un public plus âgé. La rencontre d'une princesse élevée par une divinité de la forêt et d'un guerrier humain se trouve au centre de cette fable écologique d'une rare beauté, qui obtint un succès colossal au Japon. Amour contrarié, affrontement entre hommes et nature sont les thèmes centraux de ce grand film d'animation qui devrait être le dernier de son auteur, résolu à prendre une retraite méritée.

MON VOISIN TOTORO

Sortie le 8 décembre 1999

"Mon voisin Totoro" s'articule autour de la rencontre de deux gamines avec des divinités sylvestres magiques et tendres. Il s'agit d'un cas unique dans l'histoire du dessin animé, puisqu'on n'y rencontre pas le moindre méchant ! Réalisée en 1988, cette merveille a conquis l'Orient puis l'Occident. Il n'est pas rare de croiser des animateurs Disney arborant fièrement des T-shirts Totoro. Rarement le terme chef-d'œuvre (trop souvent galvaudé) n'a été aussi approprié que pour qualifier ce moment de pur bonheur.

MYSTERY MEN

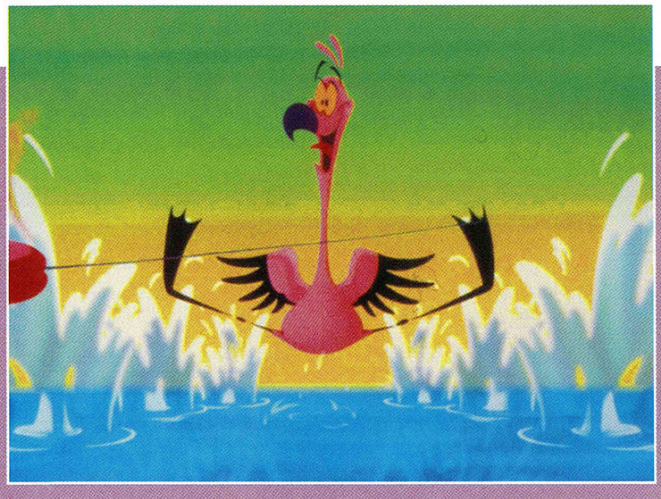
De Kinka Usher, avec Ben Stiller, Geoffrey Rush, Janeane Garofalo, Hank Hazaria
Sortie le 15 décembre 1999

Sept super-héros minables sont chargés de capturer un super-méchant redoutable. Prendre une poignée de comédiens sympas à contre-emploi et leur concocter des rôles parodiques partait d'un bon sentiment. Las ! cette excellente idée ne tient pas vraiment la route, et le soufflé retombe lamentablement malgré la sympathie réelle qu'inspire l'entreprise. Certes, "Mystery Men" se laisse voir sans déplaisir, ce qui n'est pas si mal... Mais cela aurait pu être tellement mieux.

DANS LA PEAU DE JOHN MALKOVICH

De Spike Jonze, avec John Cusack, Cameron Diaz, Catherine Keener, John Malkovich
Sortie le 8 décembre 1999

Un marionnettiste contraint de se recycler en employé de bureau découvre une petite porte secrète. Elle mène tout droit dans la tête de l'acteur John Malkovich (oui, oui : le Valmont des "Liaisons dangereuses" de Stephen Frears et le Charles VII du "Jeanne d'Arc" de Luc Besson). Notre homme s'empresse alors de monnayer sa découverte en faisant payer les visites... Voilà un petit film finaud qui exploite à fond les méandres d'un scénario taillé au cordeau. Souvent ingénieuse et proprement hilarante, cette comédie originale constitue la grande révélation de cette fin d'année. À ne pas rater !



FANTASIA 2000

Sous la supervision de Roy E. Disney
Sortie à partir du 1er janvier 2000 en exclusivité au dôme Imax de la Défense.

Eh oui, il est impossible de parler d'animation sans revenir à Disney ! Vous vous souvenez de "Fantasia", série de sketches animés illustrant de grands moments de musique classique? Ce cru 2000 offre sept nouveaux segments créés par la fine fleur des studios Disney. Walt rêvait de voir ce florilège évoluer au fil des années: c'est chose faite, et on en prend plein les yeux et les oreilles.

LE GÉANT DE FER

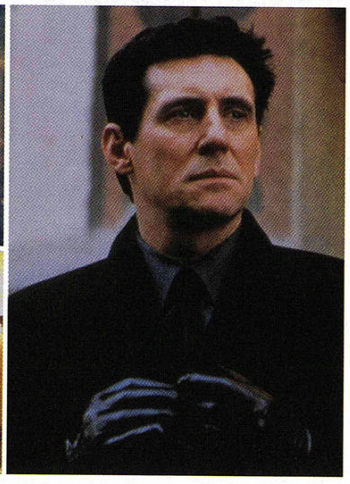
De Brad Bird
Sortie le 8 décembre 1999

Transfuge de chez Disney, complice de Matt Groening (Les Simpson), Brad Bird nous offre ici une bien jolie surprise. Au travers de l'amitié surprise d'un robot géant venu de l'espace et d'un petit gamin américain, il livre une fable drôle et pacifiste comme on aimerait en voir plus souvent. Ce film brillamment animé nous transporte au cœur des années 50 où, sur fond de guerre froide, le héros mécanique découvre sa vocation guerrière au grand dam de son nouveau copain. Aussi intelligent qu'esthétiquement somptueux, ce bijou mérite beaucoup mieux que la sortie discrète qu'il a connue aux Etats-Unis. Sous la carapace rutilante de ce "Géant de fer" sommeille un film culte. On vous aura prévenu !

SIXIÈME SENS

De M. Night Shyamalan,
avec Bruce Willis, Toni Collette,
Olivia Williams, Haley Joel Osment
Sortie le 5 janvier 2000

Le psychologue pour enfants Bruce Willis tente de comprendre un gamin doté de pouvoirs paranormaux qui lui valent de recevoir la visite d'esprits terrifiants. À la recherche d'une explication rationnelle, le môme et le savant ne sont pas au bout de leurs émotions. Il serait criminel d'en dire davantage au risque de gâcher votre plaisir. Bruce Willis a vraiment du flair pour dénicher les petits bijoux entre deux films d'action. Ce thriller fort angoissant a mérité son succès américain. Il surprend jusqu'à la fin (que vous garderez gentiment pour vous malgré la tentation de la raconter aux copains).



LA FIN DES TEMPS

De Peter Hyams, avec Arnold Schwarzenegger,
Gabriel Byrne, Robin Tunney, Kevin Pollack
Sortie le 15 décembre 1999

Quand Satan a décidé de prendre le pouvoir, devinez qui peut l'arrêter ? Ce bon Schwarzie, bien sûr, ex-flic alcoolique qui doit empêcher le Malin de convoler avec une mortelle. "La Fin des temps" ne fait pas dans la dentelle. À l'image de sa vedette, c'est du bon gros cinéma rentre-dedans à souhait. On a le droit de ne pas aimer ça, mais on peut aussi ne pas bouder son plaisir face à de l'action dépourvue de subtilité et cependant suffisamment bien ficelée pour remplir son contrat : nous divertir sans états d'âme.

LE VOYAGE DE FELICIA

De Atom Egoyan,
avec Bob Hoskins, Elaine Cassidy,
Peter McDonald, Arsinée Khanjian
Sortie le 5 janvier 2000

Sur la piste du petit ami qui l'a mise enceinte, la naïve Felicia rencontre un vieux monsieur très accueillant qui vit dans une bien belle maison. Ce célibataire solitaire a un goût prononcé pour les jeunes filles paumées, et il la reçoit donc à bras ouverts. Le réalisateur d'"Exotica" et de "De beaux lendemains" s'y entend pour nous glacer le sang. Jamais Bob Hoskins n'a été aussi inquiétant que dans ce personnage onctueux dont l'apparente générosité cache un ténébreux secret. À l'instar de la jeune héroïne, on se laisse benoîtement prendre dans ses rets.

AMERICAN PIE

De Paul Weitz, avec Jason Biggs, Chris Klein,
Shannon Elizabeth, Alyson Hannigan
Sortie le 8 décembre 1999

Pas facile de perdre sa virginité quand on est un lycéen américain. Une bande de copains s'est donné trois semaines pour parvenir au but et "American Pie" permet de suivre leurs efforts au jour le jour. Vous aurez compris que la finesse et la légèreté sont aux abonnés absents de cette comédie menée tambour battant par une pléiade de jeunes acteurs dynamiques. Notons que cette suite de gags "hénaurmes" a cartonné outre-Atlantique, où elle est devenue le succès surprise de l'été tant les jeunes s'y sont retrouvés. Quand on le considère sous cet angle, le film prend presque une dimension sociologique…

CHRISTOPHE
LAMBERT

LELAND
ORSER

DAVID
CRONENBERG

LE TEMPS EST VENU DE JUGER LES MORTS
ET DE RÉCOMPENSER TES SERVITEURS, LES PROPHÈTES...
APOCALYPSE, 11.18

RESURRECTION

UN FILM DE RUSSELL MULCAHY

INTERLIGHT PICTURES EN ASSOCIATION AVEC BALDWIN-COHEN PRODUCTIONS PRÉSENTE "RESURRECTION" CHRISTOPHE LAMBERT ROBERT JOY LELAND ORSER DAVID CRONENBERG ET BARBARA TYSON PRODUCTEURS EXÉCUTIFS PAUL POMPIAN ET RICHARD COHEN PRODUIT PAR HOWARD BALDWIN NILE NIAMI PATRICK CHOI ET CHRISTOPHE LAMBERT SCÉNARIO CHRISTOPHE LAMBERT ET BRAD MIRMAN ÉCRITURE BRAD MIRMAN RÉALISÉ PAR RUSSELL MULCAHY

© 1999 INTERLIGHT PICTURES / BALDWIN-COHEN PRODUCTIONS. TOUS DROITS RÉSERVÉS. CONCEPTION GRAPHIQUE © 1999 M6 INTERACTIONS

Radisson SAS HOTELS WORLDWIDE
LoliStar
GALFIN
INTERLIGHT PICTURES
DOLBY DIGITAL DANS CERTAINES SALLES
M6 INTERACTIONS
U·S AIRWAYS
NRJ HIT MUSIC only !

12 JANVIER 2000

ACCORDS ET DESACCORDS

De Woody Allen, avec Sean Penn, Anthony LaPaglia, Samantha Morton, Uma Thurman
Sortie le 26 janvier 2000

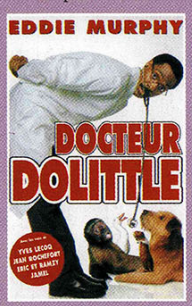
Dans les années 30, la vie pleine de trous du guitariste de jazz Emmet Ray, égocentrique et coureur de jupons. Chaque hiver nous apporte son Woody Allen et la certitude d'un plaisir sur pellicule. Cette biographie d'un musicien fictif se situe à mi-chemin entre "Zelig" et "Radio Days". Sean Penn y est méconnaissable et proprement époustouflant en musico génial mais un tantinet gonflant pour son entourage. C'est vous dire à quel point on sort de la salle le sourire aux lèvres avec, au fond du cœur, la pointe de nostalgie de penser qu'il va falloir attendre un an pour voir le suivant.

VIDEOS

SNAKE EYES

Cassette
Touchstone Home Vidéo

Témoin d'un assassinat politique, le flic Nicolas Cage mène l'enquête. Résumé ainsi, cela n'a l'air de rien mais, comme c'est filmé par Brian De Palma, c'est quand même très, très, très bien. Quelle mise en scène et quel acteur pour un thriller jubilatoire !



Dr DOLITTLE

Cassette
20th Century Fox Home Entertainment

Oui, mais il parle aux animaux… Eddie Murphy est l'ami des bêtes dans cette comédie où chiens, chats, souris et j'en passe ont la parole. L'expression "en faire des tonnes" semble avoir été inventée pour Murphy. Ses fans seront à la fête devant ses nombreuses facéties.

VERY BAD THINGS

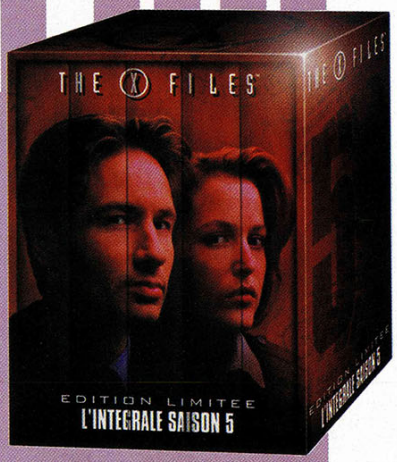
Cassette
M6 Vidéo

Un brave gars qui enterre sa vie de garçon avec ses poteaux voit sa soirée puis sa vie tourner au cauchemar quand l'un de ses copains tue accidentellement une prostituée. Dans la lignée de "Mary à tout prix", "Very Bad Things" est une ode assumée au mauvais goût total. Le rire se teinte de rouge et de noir pour cette comédie à suspense dépourvue de temps morts.

THE X-FILES

Cassette
20th Century Fox Home Entertainment

Ça y est ! La cinquième saison des X-Files est enfin disponible en vidéo. Cinq cassettes autour de nos agents paranos favoris. Il ne reste plus qu'à commander le coffret au Père Noël, en espérant qu'il ne fait pas partie de la conspiration générale…



LIENS SECRETS

Cassette
Gaumont Columbia Tristar Home Video

Inspiré d'une sulfureuse nouvelle de Jim Thompson, ce polar nous permet de suivre les sombres magouilles de Billy Zane et Gina Gershon, frère et sœur un brin incestueux. Un bel hommage au film noir à ne pas mettre devant tous les yeux.

LE MASQUE DE ZORRO

Cassette et DVD
Gaumont Columbia Tristar Home Video

Bien fatigué, Zorro (Antony Hopkins) forme un successeur (Antonio Banderas) pour retrouver sa fille (Catherine Zeta-Jones). Trois comédiens épatants dans un mélange de cape et d'épée très réjouissant qui vous donnera envie de ferrailler devant votre télé.

Poetic Lover

L'Avant Goût

LE RETOUR DU PREMIER GROUPE DE R&B FRANÇAIS

CD
2 TITRES

UNE BOMBE À ÉCOUTER SANS MODÉRATION

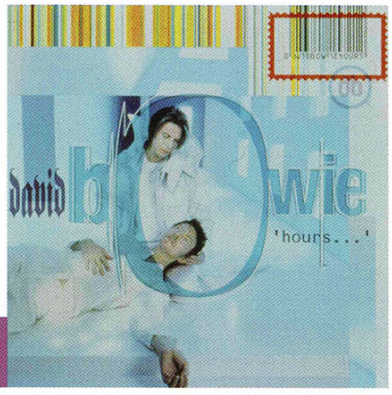
Musique

par Sébastien Lucaire

Ce mois-ci, les platines de la rédaction ont pris une tendance furieusement rock'n'roll. Entre les nouveaux albums des Foo Fighters, de Nine Inch Nails et de Rage Against The Machine, c'est à peine s'il nous restait quelques parcelles de tympan pour prêter l'oreille au délicat come-back des Eurythmics, et pour suivre Dame David Bowie sur le chemin de l'an 2000.

Bonne lecture, et surtout bonne écoute !

L'ALBUM DU MOIS



★★★★★☆

DAVID BOWIE "HOURS..."

Virgin

Ayant passé les années 90 à expérimenter (de façon plus ou moins réussie) avec le cyber-rock industriel ("Outside" en 1995) et le drum'n'bass ("Earthling" en 1998), Bowie tire le rideau sur le XXe siècle en replongeant dans son propre catalogue de références, et livre du coup un 23e album d'une désarmante simplicité, son meilleur sans doute depuis presque 20 ans. Le son oscille ici entre la délicatesse acoustique de "Hunky Dory" et le métal innovateur de "Scary Monsters", et l'ambiance générale de mélancolie ne ternit en rien les élégantes arabesques des compositions. "New Angels On The Promise" et "The Dreamers" respirent la post-new wave mélodique, et le guitariste Gabriel Reeves (ex-Tin Machine, coauteur ici de tous les titres), habille de ses accords électriques les plages métalliques que sont "The Pretty Things Are Going To Hell" et "What's Really Happening". Mais ce sont des morceaux comme "Thursday's Child" (le single) et "Survive" qui emportent la palme avec leur ton confidentiel et fragile. La voix de Bowie, sombre et comme au bord des larmes, ne masque pas, derrière ses accents plaintifs, une maturité artistique proche de la sérénité. Et c'est donc au moment où l'on pouvait croire que la menace jurassienne s'éloignait qu'un vieux dinosaure vient nous apprendre de nouvelles danses. Ceux qui ont eu la chance de le voir en concert à l'Élysée-Montmartre ne me contrediront pas. En une heure d'une élégance fulgurante, le père de "Ziggy Stardust" nous a démontré qu'il y avait bien encore de la vie sur Mars. Welcome back, strange one.

METAL

★★★★☆☆

RAGE AGAINST THE MACHINE "THE BATTLE OF LOS ANGELES"

Epic

Durant leur sept années d'existence, les RATM n'ont cessé, comme leur nom l'indique, d'exprimer une révolte certaine contre la suprématie écrasante d'une Amérique policière, bien pensante et blanche. Ce troisième album ne fait pas exception, et on y voit les membres des forces de l'ordre traités de porcs à longueur de textes, au milieu de références aux émeutes de Los Angeles (*cf.* le titre de l'album) et à la guerre du Golfe. Ici, les vilains sont du côté de la loi et les héros sont Che Guevara et Mumia Abu-Jamal, ex-Black Panther et journaliste, condamné à mort pour le meurtre, en 1981, d'un policier, et qui a toujours clamé son innocence. Le groupe utilise ici toutes les couleurs de la palette "metal", et signe son album le plus ambitieux et le plus réussi.

★★☆☆☆☆

NINE INCH NAILS "THE FRAGILE"

Polydor

Cinq ans après "The Downward Spiral", Trent Reznor, leader de NIN, n'a rien perdu de sa morgue nihiliste. Ses compositions tournent autour des trois mêmes notes, et on sait exactement à quel moment il va se mettre à gueuler, mais entre ses mains, les guitares deviennent de redoutables machines de haine. Difficile de ne pas sourire cependant quand on lit que Bob Ezrin, producteur de "The Wall" (de Pink Floyd), est crédité ici pour "flot et continuité finale" (pardon ?). Et c'est bien par manque de modestie que ce double album pèche, alors qu'un choix plus judicieux en aurait fait un explosif album simple. Retenons au passage "Even Deeper", "Starfuckers Inc" et ses accents à la Marylin Manson, et "Somewhat Damaged" qui dégouline d'une sexualité inquiétante.

TÉLEX

MACCABE BUSINESS

Incroyable ce que les artistes morts peuvent être prolifiques... Trois ans après l'assassinat du rapper Tupac Shakur, sa maison de disques sort le 14 décembre son quatrième album posthume, "Still I Rise", une compilation de maquettes et autres bandes rescapées des fonds de tiroir d'un studio d'enregistrement. C'est pour que la flamme de l'artiste se perpétue, bien sûr, ça n'a rien à voir avec le marché de Noël.

AXL ROSE DEMOCRACY

"Live Era 87-93", la compilation live de Guns' n' Roses n'est qu'un moyen habile de vous faire patienter avant la sortie de "Chinese Democracy", le nouvel album d'Axl Rose et de ses nouveaux musiciens, qui sortira en mars 2000.

FIVE LIVE

Le groupe Oasis compte à nouveau cinq membres, ayant remplacé "Bonehead" et "Guigsy" par le guitariste Gem et le bassiste Andy Bell (ex-Ride). Le groupe au grand complet fait actuellement une tournée des radios américaines, avant une grande tournée mondiale en 2000, qui coïncidera avec la sortie de leur nouvel album.

TU SAIS QU'T'ES BON, BONO ?

Attention, risque de (encore plus) grosse tête. Bono a reçu des mains de Mick Jagger le "Free Your Mind Award" lors de la dernière cérémonie des MTV European Music Awards à Dublin. Motif : sa participation à diverses actions humanitaires (Irlande du Nord, Kosovo, dette du tiers-monde) au cours de la carrière ô combien lucrative de U2.

URGENCES

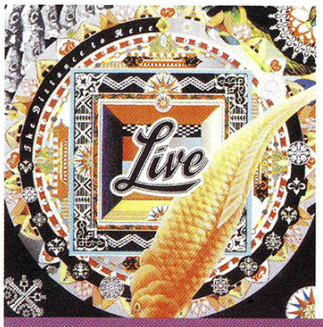
Rock' n' roll Hospital : à 44 ans, Eddie Van Halen vient de sortir d'un hôpital de Los Angeles où il a subi une délicate opération de remplacement de la hanche. Il marchera avec des béquilles pendant 8 semaines.

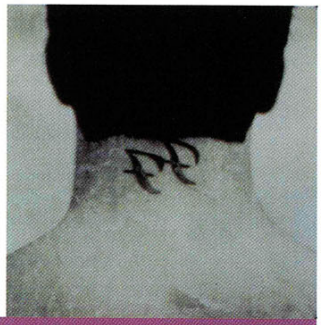
WELCOME TO MY NIGHTMARE

Alice Cooper sera la vedette (psychotique) d'un film d'épouvante, "The Attic Expeditions", qui sortira sur les écrans de cinéma américains pour Halloween 2000.

BANDE DE JALOUX

On se calme ! Puff Daddy n'a pas l'intention (pour le moment) d'épouser Jennifer Lopez, avec laquelle on l'a beaucoup vu en public récemment. Il lui a tout de même offert une bague de 500 000 francs. Radin...





ROCK

★ ★ ★ ★ ★ ★

LIVE
"THE DISTANCE TO HERE"

Universal

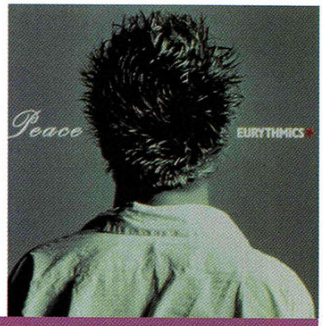
Quelle que soit votre opinion sur Live, ce quatrième album n'est pas prêt de la modifier. S'étant légèrement plantés commercialement en 1997 avec "Secret Samadhi", ils reviennent ici à la formule qui avait fait le succès de "Throwing Copper" en 1994. En gros (et je pèse mes mots), c'est une collection de scies mid-tempo et de ballades à briquets pour les stades : "Dance With You" et "Run To The Water" évoquent immédiatement une marée de Zippo au bout de poings tendus vers le ciel, et de bras faisant des signes de sémaphore. Et Jerry Harrison, producteur (et ex-membre de Talking Heads), apporte ici la couche de vernis suffisante pour faire de cet album un objet de décoration à laisser traîner sur une table basse. Donc, et pour conclure, si vous aimez votre rock tiède et impersonnel comme de la tisane, vous trouverez là, hum, votre tasse de thé...

★ ★ ★ ★ ★ ★

FOO FIGHTERS
"THERE IS NOTHING LEFT TO LOSE"

BMG

Pour ce troisième album, Dave Grohl, ex-batteur de Nirvana, se débarrasse enfin du syndrome punk pour explorer des territoires plus mélodiques. Des compositions plus légères, comme "Learn To Fly", côtoient un son hard-rock accessible au grand public sur des titres tels que "Aurora" et "Generator". Et Grohl réussit ici à comprimer son goût pour un son rock un peu lourdingue en faveur de mélodies superbes ("Breakout" et "Ain't It The Life"), faisant ainsi de cet album le plus réussi de sa courte carrière post-Cobain. Ça ne sent plus le "teen spirit", mais ça s'en rapproche, avec une nouvelle fraîcheur et une maturité confirmée. "There Is Nothing Left To Lose" ne devrait pas décevoir les inconditionnels, tout en ayant des chances de toucher un nouveau public. Un tournant plutôt réussi, dans un genre de plus en plus difficile à renouveler.



POP

★ ★ ★ ★ ★ ★

FIONA APPLE
"WHEN THE PAWN..."

Epic

Avec "Tidal", son premier album aux relents de viol et d'inceste, elle avait sérieusement défrayé la chronique. Avec ce deuxième opus (dont le titre complet, pour l'anecdote, contient 90 mots), elle confirme l'essai de façon assez bluffante. Bien sûr, le succès et l'argent qui va avec n'ont pas amélioré ses relations avec le monde extérieur. Il semble même qu'elle soit plus que jamais tournée vers elle-même, dans une éternelle adolescence tourmentée. Cela n'empêche pas ses nouvelles compositions d'atteindre une redoutable maturité. "Paper Bag" est digne du meilleur cru de Lennon, et "Fast As You Can", "The Way Things Are" et "You Know" mettent leurs mélodies au service d'une émotion à fleur de peau. Vocalement, elle a abandonné certains maniérismes agaçants au profit d'une maîtrise qui en fait le plus redoutable instrument de l'album, après son piano. Une magnifique confirmation.

★ ★ ★ ★ ★ ★

EURYTHMICS
"PEACE"

BMG

Après dix ans d'absence, Annie Lennox et Dave Stewart viennent frapper à notre porte comme deux amis perdus de vue et, d'un coup, le monde semble un peu moins ennuyeux. Le temps n'a fait subir aucun outrage à la voix de la diva écossaise, à mi-chemin entre une maîtrise d'acier et une légèreté angélique. Et la séparation qu'ils s'étaient (et nous avaient) imposée ces dernières années, n'a pas altéré la magie de leurs compositions. On trouve ici des mélodies classieuses et des arrangements orchestraux impeccables, sept des onze morceaux de l'album étant soutenus par la présence d'un grand orchestre. Influences rock ("I Want It All"), pop ("Forever"), soul ("Beautiful Child") et gospel ("Lifted") se télescopent avec élégance, faisant de cet album non pas une réunion nostalgique, mais le prologue sublime dans un nouveau chapitre.

IMAGINE NO POSSESSIONS

Toujours à l'affût de petits jeunes qui montent, EMI sort en Angleterre une nouveauté qui a de grandes chances d'être numéro 1 des ventes pour Noël. C'est une petite chanson au piano intitulée "Imagine" et interprétée par un drôle de type à lunettes qui s'appelle John Lennon. On prend des paris ?

AEROSMITH, COMPLICE DE LA POLICE

Le groupe de Steve Tyler a autorisé la police de Boston à utiliser sa chanson "Walk This Way" pour une campagne civique destinée à encourager les piétons à ne pas traverser la rue en dehors des passages cloutés. Que se passe-t-il ensuite ? Guns n'Roses prête le titre "The Spaghetti Incident" pour une campagne de pub Panzani ? Le monde entier retient son souffle...

LENNY KRAPOKE ET MAURICETTE A L'ANIS

Tous aux abris, les années 60 sont (à nouveau) de retour ! Une maison de production basée à New York a l'intention de remonter la comédie musicale "Hair", avec Lenny Kravitz et Alanis Morissette dans les rôles principaux. Au moins, si ces deux-là acceptent, pendant ce temps, ils n'enregistreront pas de disques.

KRAFTWERK S'EXPOSE POUR LE TROISIÈME MILLÉNAIRE

Kraftwerk, pionniers de la musique électronique et inventeurs à leur insu de la techno et de la house, sortent, après des années de silence, un nouveau single intitulé "Expo 2000". Il servira de thème musical officiel à l'exposition du millénaire qui se déroulera à Hanovre, en Allemagne.

POISSON DE MARS

Si la fusion funk-punk vous branche toujours, sachez que Fishbone met en ce moment la touche finale à un nouvel album qui sortira le 21 mars 2000. Sur l'album, on trouvera une liste de prestigieux invités, parmi lesquels George Clinton, Rick James, Perry Farrell, Flea des Red Hot Chili Peppers, et la jolie Gwen Stefani du groupe No Doubt.

THE ROLLING SPICE

Tout peut arriver dans le monde merveilleux de l'industrie du disque de charité : les Spice Girls se sont associées à Mick Jagger et Keith Richards pour enregistrer une reprise de "It's Only Rock'n'Roll", dont tous les bénéfices iront à diverses organisations européennes de protection de l'enfance.

Shopping

par Karine Saporo

Thomson
01 41 86 63 33

Galeries Lafayette
01 42 82 34 56

Objets design, dernières technologies... De purs objets à se faire offrir pour le dernier Noël du millénaire.

PLUS JAMESBONDIEN, TU MEURS !

Un écran plat 16/9 (68 cm de haut sur 1 m de long et 9 cm d'épaisseur), digne descendant de la technologie de James Bond (dite "Plasma" pour les connaisseurs) pour des soirées ciné imparables. S'accroche au mur comme un tableau. À partir de 90 000 F chez tous les revendeurs Thomson.

À L'HEURE DES SEVENTIES !

Dernière réédition des célèbres montres Pulsar des années 70, la Spoon couleur argent pour mater l'heure au ciné ou en boîte... À partir de 790 F, aux Galeries Lafayette.

COMMENT SE TIRER LE PORTRAIT EN FAMILLE ?

Un Photomaton maison, version Polaroid autocollant pour impressionner tante Amélie, Jeremy, Tyron le Pitt ou soi-même. À partir de 169 F, dans les boutiques de matériel photos.

Polaroid
01 30 68 38 38

Fresh
01 40 26 05 01

Au Vieux Campeur
01 53 10 48 58

Rooming Perigot
01 42 60 10 85

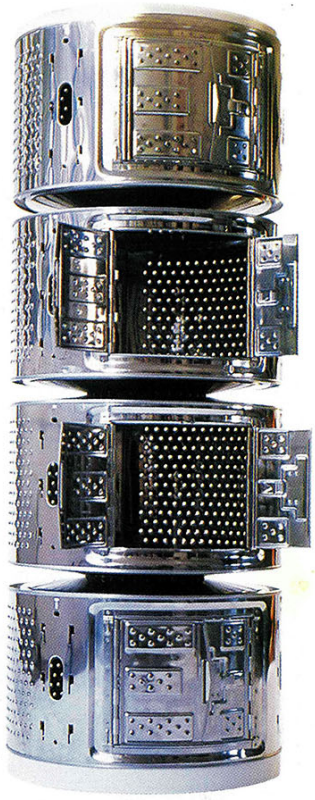
Motorola
0 803 303 302

LE SAC À DOS COQUE, QUI TUE !

Pour garçons ou filles très très urbains. On fourre tout dans ce sac Bolbee, sans risque de casse ou de froissage : sa Dreamcast (évidemment !), son mag préféré, son ordinateur portable, ses CD et même ses rollers qu'on peut accrocher aux sangles. En noir ou gris argenté. À partir de 1 200 F chez Fresh.

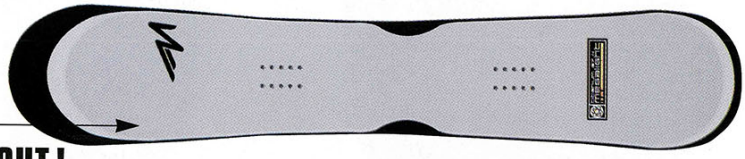
"AIR FLIGHT POSITIVE"

En noir ou vert, le fin du fin des chaussures de basket de chez Nike, pour voler sauter, courir positif dans un esprit cyber. À partir de 1 190 F chez tous les revendeurs Nike.



L'ARMOIRE VERSION MACHINE À LAVER

Une bonne idée de recyclage qui donne un parfait "Robostacker" pour planquer ses caleçons, ses papiers, ses capotes ou même un pote (123 cm de haut sur 46 cm de diamètre). À partir de 2 000 F dans les magasins Rooming Perigot.



MÉGALIGHT !

Pour surfeurs des neiges semi-pros, la dernière-née de chez Nidecker, un concentré de technologie. Confort et nervosité pour du sur-piste ou hors-piste, spatule en élastomère pour avaler le terrain. À partir de 3 299 F au Vieux Campeur.

KEEP IN TOUCH WITH THE "TALKABOUT" !

Un talkie-walkie dernière version pour tous ceux qui veulent rester reliés à leur tribu... Rayonnage : 3 km, waterproof et antichoc. À partir de 990 F chez tous les revendeurs Motorola.

COMPILER, SAMPLER ET BONNE ÉCOUTE !

Pour catcher des sons, mettre en boucle et faire ses compos persos, le balladeur numérique Thompson MP3, que l'on peut relier à Internet est bien plus qu'un walkman. C'est le jouet des DJ maniaques ! Vingt heures d'autonomie, antichoc... À partir de 1 990 F (vendu avec tous les accessoires) chez tous les revendeurs Thomson.

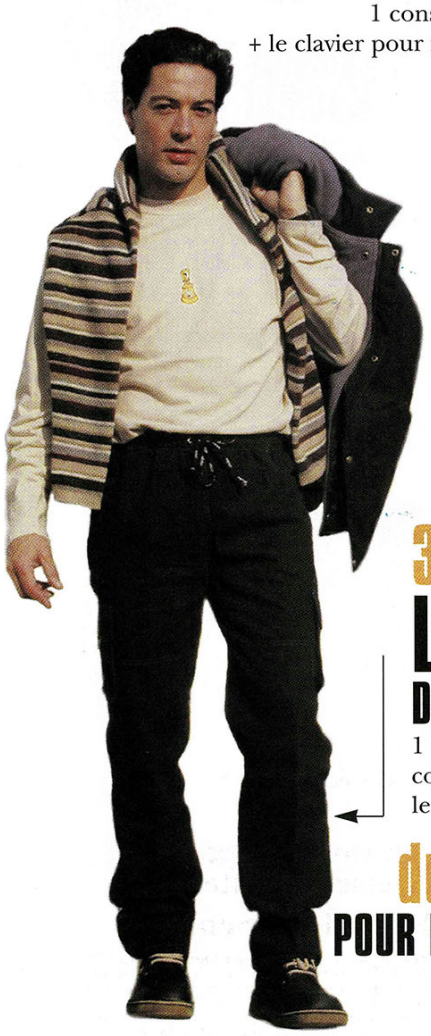
GRAND JEU

Dreamcast™
LE MAGAZINE OFFICIEL

Répondez à notre enquête lecteurs et participez au grand tirage au sort pour devenir l'un des gagnants.

1er et 2e gagnant
LE CADEAU DE RÊVE
POUR LES PARFAITS GAMERS

1 console Dreamcast + le volant
+ le clavier pour faciliter l'accès à Internet.

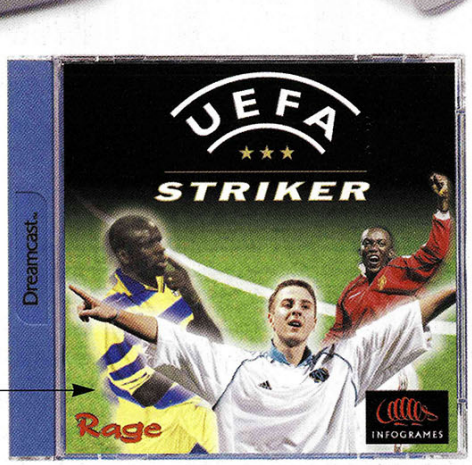


3e gagnant
LA TENUE ddp
DU GENTLEMAN GAMER

1 tenue complète DDP
comprenant le blouson, le T-shirt,
le pantalon, le pull et les chaussures.

du 4e au 13e gagnant
POUR LES GAMERS FOUS DE FOOT

1 jeu UEFA Striker
+ la montre de l'équipe de France.



CALCIO
SWISS
THE CHAMPIONS WATCH

Retrouvez plus de 80 équipes du monde entier

All UEFA logos and names are registred trademarks of UEFA (Union of European Football Associations).
No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA.
All rights reserved. © Rage Games Ltd. All rights reserved. Distribué par Infogrames.

du 14e au 18e gagnant

POUR LES GAMERS QUI ONT LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

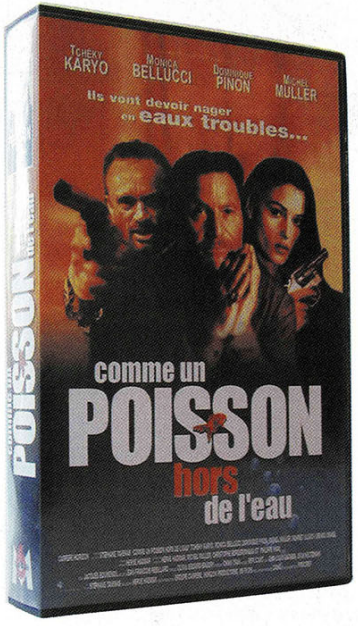
Le réveil R2D2 projecteur d'images*
+ 1 jeu CD-Rom niveau 1 de ***Star Wars :*** **Episode I** ***La Menace fantôme**** (avec en cadeau une connexion à Internet gratuite et un extrait du tournage du film)
+ les 3 canettes Collector Pepsi*
avec les héros de ***Star Wars :*** **Episode I** ***La Menace fantôme**** : Anakin Skywalker, Darth Maul et Queen Amidala.

* Objets inédits Star Wars à collectionner en cumulant les points présents sur les bouteilles et les canettes Pepsi et 7up. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés.

du 19e au 48e gagnant

POUR LES GAMERS CINÉPHILES

La K7 vidéo de
Comme un poisson hors de l'eau.



du 49e au 88e gagnant

POUR LES GAMERS MÉLOMANES

Le CD album ***Preview*** d'Organiz'.

du 89e au 103e gagnant

PLEIN D'AUTRES LOTS PEPSI...

Du 89e au 93e : 1 jeu CD-Rom niveau 1 de ***Star Wars :*** **Episode I** ***La Menace fantôme**** + 1 canette Collector Pepsi*.
Du 94e au 103e : 1 jeu CD-Rom niveau 1 de ***Star Wars :*** **Episode I** ***La Menace fantôme****.

Découpez, photocopiez ou recopiez sur papier libre les 2 pages suivantes en répondant au questionnaire et retournez-le avant le 1er février 2000 à l'adresse suivante :

Questionnaire Dreamcast Magazine, Cedex 2030 – 99203 Paris concours.

Règlement : Les 2 premiers participants dont les bulletins sont tirés au sort gagnent chacun 1 console, un volant plus un clavier Dreamcast ; le troisième participant dont le bulletin est tiré au sort gagne 1 tenue complète DDP (le blouson, le T-Shirt, le pantalon et les chaussures) ; du 4e au 13e bulletin tiré au sort, les participants gagnent chacun 1 jeu UEFA Sticker + la montre Calcio Swiss de l'Equipe de France ; du 14e au 18e bulletin tiré au sort, les participants gagnent chacun les 3 lots PEPSI (le Réveil R2D2 projecteur d'images + le jeu CD-Rom niveau 1 de *Star Wars :* Episode I *La Menace Fantôme* + les 3 canettes Collector Pepsi avec les Héros de *Star Wars :* Episode I *La Menace Fantôme*) ; du 19e au 48e bulletin tiré au sort, les participants gagnent chacun la K7 Vidéo de "Comme un Poisson Hors de L'Eau" ; du 49e au 88e bulletin tiré au sort, les participants gagnent chacun le CD Album *Preview* d'Organiz' ; du 89e au 93e bulletin tiré au sort, les participants gagnent 1 jeu CD-Rom niveau 1 de *Star Wars :* Episode I *La Menace Fantôme* + 1 canette Collector Pepsi ; enfin du 94e au 103e bulletin tiré au sort, les participants gagnent 1 jeu CD-Rom niveau 1 de *Star Wars :* Episode I *La Menace Fantôme*. Le tirage au sort aura lieu le 7 février 2000 sous le contrôle de maître Frédéric Najdar 18, avenue Charles de Gaulle 92575 Neuilly -sur-Seine.

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Le règlement est déposé chez Maître Frédéric Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine et peut être retiré auprès de Dreamcast Magazine. Conformément à l'article 27 de la loi informatique et liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces information pourront être utilisées par des tiers. Les frais de participation sont remboursés sur simple demande. Le règlement du jeu est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande. Photos non contractuelles.

ABONNEZ-VOUS !

Dreamcast™
LE MAGAZINE OFFICIEL

+

SON CD DE DÉMOS DREAMCAST EXCLUSIF

et profitez d'une
offre exceptionnelle :

RECEVEZ
SIX NUMÉROS POUR 245 F
AU LIEU DE 294 F
SOIT UN NUMÉRO OFFERT

BULLETIN D'ABONNEMENT

Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante :
Service abonnement Dreamcast Magazine, 2, impasse de Boudeville, BP 1121, 31036 Toulouse Cedex 1, Tél. : 05 61 43 49 69

OUI, je souhaite bénéficier de cette offre d'abonnement à tarif préférentiel.
Je recevrai 6 numéros de Dreamcast LE MAGAZINE OFFICIEL au tarif exceptionnel de 245 F (37,35 euros) au lieu de 294 F (44,82 euros)*.

Je joins mon règlement

☐ Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Editions)
☐ Par mandat-lettre
☐ Par carte bancaire n° _____ _____ _____ _____ Expire le _____
Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Ville : _____
Tél. : _____ Date de naissance : _____

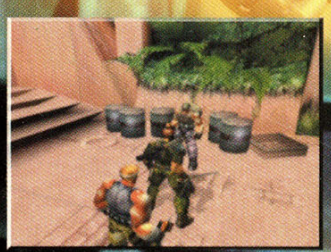
*Offre spéciale valable 3 mois, réservée aux abonnés de France métropolitaine. Frais de port inclus. DM 002 A. Selon la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers. RCS Nanterre B 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.

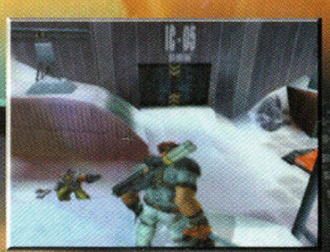
REFLEXION FAITE, RIEN NE VAUT L'ACTION

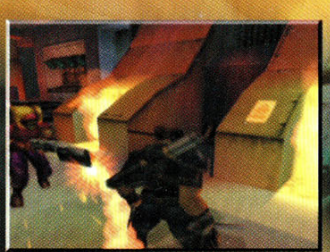
FIGHTING FORCE 2

Ramper, ruser, c'est parfois utile pour survivre. Mais, parole d'Hawk, lorsque l'on se retrouve seul face à une organisation terroriste créatrice de cyborgs invincibles, la maîtrise des arts martiaux et d'un arsenal d'armes dévastatrices s'avère carrément plus efficace !

Rien à faire, pour réussir cette mission, il va falloir passer à l'action !







Peter's Plane

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans

Dreamcast

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com (*2,23 F/Min)

CORE

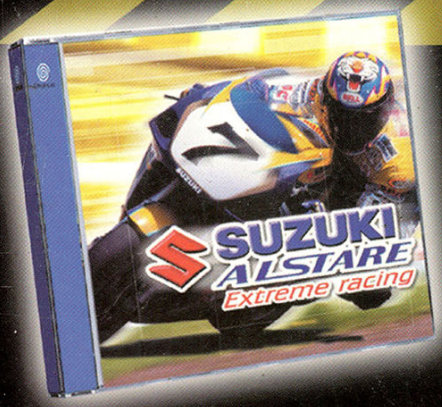
EIDOS INTERACTIVE

Fighting Force 2 © et TM par Core Design Ltd 1999. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises Ltd. Tous droits réservés.

embrasez le bitume !

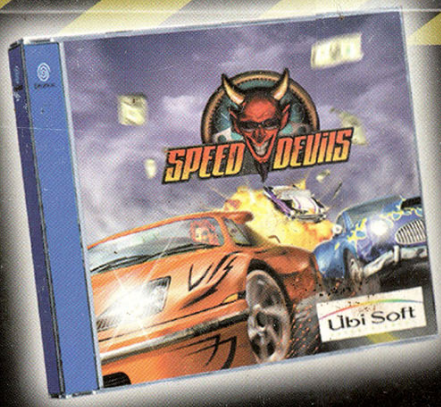
live the dream.*

*vivez le rêve.



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING :
Le jeu de course officiel du team Suzuki Alstare

MONACO GRAND PRIX :
La référence des simulations de monoplaces



SPEED DEVILS :
Le must de la course-arcade sur Dreamcast™

Ubi Soft ENTERTAINMENT

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 36 68 46 32
2,23 F/MN
3615 UBI SOFT

moto revue

L'INTÉGRAL
La moto dans tous ses états

Dreamcast

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. © 1999 Criterion Software Ltd. Edité par Ubi Soft Entertainment sous licence Criterion Software Limited. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclu
© Racing simulation 2 est une marque déposée par Ubi Soft Entertainment. Monaco Grand Prix et Grand Prix de Monaco sont des marques déposées par A. C. M. Automobile Club de Monaco. Tous droits réservés. Conception graphique : PUB